昭和59年8月1日発行　通巻18号

ビデオゲームの最新情報満載/アミューズメントライフは遊びの情報誌

AM LIFE

Excitingbook for Game Boys

定価550円 NO.19

●連載再開　ぼくらゲームどわいすき人間だぞPART II

ゲーム好きのためのゲームラリー

リングファイターはとってもエキサイティング

TAITO

出た! タイトー MSX ソフト

フロントライン

★ニューウェーブのコミカルアクションゲーム。
進め軍曹、敵陣へGO!

ちゃくんぽっぷ

★がんばれちゃっくん、2人の愛を取りもどせ!
MSXオリジナルMAZEで新登場。

雀フレンド

★リアルな、マージャンゲームの決定版!
立体的なツモやま表示など、新しい機能が盛りだくさん。

タイトーではこのたびゲームコーナーでダントツの人気を博したコミカルアクションゲーム「フロントライン」ユーモラスな「ちゃくんぽっぷ」おなじみの「雀フレンド」など、ゲーム内容も色彩も業務用を忠実に再現したMSX用ソフトを近日発売することになりました。
なお、当社では、今後とも業務用からの転用だけでなく、MSX専用ソフトも併行して開発して行きますのでご期待下さい。

株式会社タイトー®

本社　東京都千代田区平河町2-5-3　タイトービル　〒102 ☎03(264)8611(大代表)

ゲームの震源地を直撃する今月のアタッカーは、
レッツゴーヤング（ＮＨＫ）のサンデーズのひと
り高橋美枝ちゃん。東京・平河町のタイトー本社
ショウルームで、おもいっきりゲームをたんのう
したのでありました。
ゲームメーカーでゲームにアタック②
TAITOタイトーの
リングファイター
&
THE運動会
はとってもエキサイティング!!
と興奮の美枝ちゃん

逃げるのがコツ? やめられないとまらない!

ザ・運動会　リングファイター

ザ・運動会

"やったね"と自慢げなポーズ(リングファイター)

ショールームを見渡して開口一番、

「あっ、これやったことがあるんだ!!」

と大声をあげて美枝ちゃんが走り寄ったのは、チビッコ向けのアーケードゲーム。

「なかなか景品とれないんだよね」

などと、すでにゲーム少女になりきってしまっている。

そこでファーストチャレンジは、テクニック不要のボクシングゲーム『リングファイター』に決定。とにかくレバーとボタンを操作しながらファイト開始だ。

それそれとパンチをくり出しても、すぐにカウンターパンチをくってダウン。なかなか相手を倒せず、ワーキャーキャピとにぎやかなことは前代未聞。

しかし、そのうちに自分なりにコツを覚えて調子急上昇。K.O勝ちでランクを上げて大喜び。

「うまく逃げるのがコツね。逃げといて、さっとくっついてパンチを打つのがいちばんみたいよ」

と、すでに極めたように得意気に話すしぐさがとってもカワユいのだ。

なかなかにカンの良さを発揮する美枝ちゃんの続いてのチャレンジは、体力勝負の『ザ運動会』。RUNとJUMPのボタンを駆使するこのゲームに美枝ちゃんは超オーバーヒート

玉入れ、二人三脚、リングベル、障害物走などをうまくクリアできずに悔しがる顔の数々、これがまたカワユイのなんの。

技術部の人のコーチによってまず玉入れを楽々クリア。カンはいいけれど、遊び方がわからなければゲームは成立しないってことを立証してみせてくれたようだ。

その後は二人三脚も、何度かペチャッと転びながらもクオリファイをクリアしてリングベルへ。パワーインジケーターのン回目が最適のタイミングと知らされ、

「1、2、3……、そーれ」

とボタンを押すが、うまくいかず再挑戦。ようやく3回目(危いところだ)でベルを鳴らすことができてほっとひと安心。

しかし、障害物走はRUNとJUMPのコントロールがうまく行かないようで全くダメ。せっかくパンを食べても標準に達せずGAME・OVER。

このあと、なんと約20回ものチャレンジに、

「う～ん、あつくなっちゃうよね、やめられないね、このゲーム」

だと。

好奇心旺盛の美枝ちゃん、サイクリングレース、ロボットカーなど、目につくものにかたっぱしからチャレンジ。全く疲れを見せないはつらつギャルって感じがとっても新鮮。

ぷろふぃーる

高橋美枝(16歳)

6月21日発売のシングル"ふたり"は美枝ちゃんの3枚目のリリース曲。レッツヤンのサンデーズコーナーで唄っていたデュエット曲をひとりで唄う。

"ピンクの洋服など、ピンク系のものを集めてるの"とネアカ少女の美枝ちゃん、リズムのある曲、乗りやすい曲が大好きで、現在マイケル・ジャクソンに凝っているとか。とにかくミーハー的で演歌も好きというからオドロキだ。

この夏は地方キャンペーンに主力を置き"ふたり"を強力にプッシュする予定。

レッツゴーヤング、ヤンヤン歌うスタジオ(テレビ東京)、丸井CFに出演中。S43、5、27生まれ。横浜市出身。A型。

驚異の処理スピード、キスカラーラボシステム

総合商社タイトーは、フランスのキスカラーの日本総代理店として、そのシステムの販売、リース・サービスも行なっている。

早くてカンタンでコンパクトなシステムが、ショウルームにも設備してあるので、早速、美枝ちゃんをパチリとしたフィルム（ネガカラー）を係の女性に手渡した。

こうして、取材をしている間に現像・引伸しをしてもらおうってワケ。なんたって一時間（ワンアワー）写真というオドロキの処理スピードで仕上がるというのだから試してみるっきゃない。

ゲーム中に、〝できまし[illegible]！〟の声で、美枝ちゃんと駆けつけてみると、ついさっき撮った写真がキャビネサイズでバッチリ。なんと30分もかからずに美枝ちゃんが手にすることができたのだ。

一本だけの処理なら、約25分でOKとか。商売として稼動するにしても、一時間処理は軽いというキスカラー、これからますます街角で見かけられるようになるだろう。

こうなるとインスタント写真も顔負け　お茶を飲んでいる間にカラー写真ができるなんて、カメラファンならずともウレしいことではないの。

美枝ちゃんの感心した顔が、とても印象的でありまった。

チャックンポップ ©TAITO

ハイライト

VSテニス ©Nintendo

ボンジャック ©TEHKAN

Let's try! Exciting Games.

話題ゲーム

サンダーストーム ©DECO

GAME SCREEN ゲーム スクリーン

タイムパイロット'84

C Konami

ハイパーオリンピック'84

©Konami

THE運動会

C TAITO

バルガス

C CAPCOM

NEW ニュー VIDEO ビデオ
大相撲
C DECO
VSベースボール
C Nintendo
HOME RUN
NINTENDO
72PTS.
アッポー
C SEGA
FIGHT INOKE
PLAYER-1
TOP(SAM)
出世大相撲

ビクトリアスナイン
©TAITO
リングファイター
©TAITO
フリッキー
功夫大君

Mr. Do! 誌上テレホン Q&Aコーナー

ハーイ、ボクMr. Do! 君たちの?にホットなハートで答えるヨ!

フレッシュな笑顔がまぶしいMr.Do!

さてさて、さっそく質問を聞いてみよう。

Q.1 "Mr. Do!はどこから来たのですか?"
(富山県、岡部君)

A.　"ボクはとっても難産だったんだって。ゲーム内容は全て、でき上がっていたんだけど、主人公がなかなか決まらなかった。そこで、苦しみに苦しんだあげく、ボクの生みの親が'ユニバーサルのトレードマーク、ピエロを使っちゃおう'って考えたんだ。そこで生れてきたのが、ボクMr.Do!だったってわけなんだ。

Q.2 "ダイヤモンドの出る確率を教えて下さい"(富士宮市、柳平君)

A.　"Mr. Do!が、256分の1、Mr. Do's WILD RIDEが128分の1だよ。純粋な確率だから、Mr. Do!はりんごを割れば割るほど、WILD RIDEはハシゴのチェリーを食べれば食べるほどダイヤモンドが現れやすくなるんだ"

Q.3 "Mr. Do!の顔がゲームごとに変わるのはなぜですか?"
(徳島市、小山君)

A　"それは、ボクを取り囲む環境がだんだん美化されてきているってことなんだ。ちょっと、注意して見てもらいたいんだけど、全体的に色彩がカラフルになってきているだろ? それから、ボクも敵のキャラクターの大きさに合わせなきゃいけないし、なによりも回を重ねるごとにボク自身成長してきているからネ"

Q.4 "Mr. Do!の第4弾は出るのですか?"(神戸市、津金沢君)

A.　"よく聞いてくれました! 出るんだよ、出るんだよ、ボクの第4弾が! もう、出たカナ? もう、ちょっとカナ? 今度のは、ボクもとっても気にいってるんだ。とってもアクティブでごきげんのゲームだから。楽しみに待っててネ!"

短い時間だったけど、楽しんでもらえたかナ? これからもチャンスがあれば、こうやって皆と会いたいナ。それじゃ、また会う日までGood luck & Good-by!

★おたよりちょーだいコーナー★

君のゲームライフは充実しているかな。日頃から、疑問に思ったり感じてることがあれば、どんどん質問して欲しい。ビデオ・ゲーム全般、当社や当社の製品、広告について、その他何でもOK。アドバイザーがバッチリ答えます。なお抽選で20名の人にWILD RIDEのカタログ類一式を送ります。

UNIVERSAL®
ユニバーサル販売株式会社
株式会社ユニバーサル
本　社　〒103 東京都中央区日本橋堀留町1-7-7　☎(03) 661 0330(代)

1 水泳(100m自由型)

2 クレー射撃

3 跳馬(ちょうば)

4 アーチェリー

5 三段跳び

6 重量あげ

7 棒高跳び

好評発売中！
空手道
T.M.
興奮の初体験
待望の空手ゲーム、
抜群の完成度で登場！
多彩な技が、プレイヤーを
釘づけに！
未来を創造する、電子技術の
DECO
データイースト株式会社
本社：〒167 東京都杉並区上荻2-31-12ピース荻窪 ☎(03)392-4151
研究所：〒167 東京都杉並区南荻窪4-41-10データイーストビル ☎(03)331-5441
仙台営業所：〒980 仙台市上杉1-15-24林産上杉ビル ☎(0222)63-0646
名古屋営業所：〒464 名古屋市千種区春岡通り6-28 ☎(052)762-5222
大阪営業所：〒552 大阪市港区弁天5-10-23 華蓮ビル ☎(06)573-2511
福岡営業所：〒816 福岡市博多区東光寺町1-2-2前田ビル ☎(092)474-0120
株式会社デコ・札幌：〒064 札幌市中央区南21条西12-879-15 ☎(011)562-2415

GUINNESS BOOK OF RECORDS
力と技で、
ギネスブックに挑戦!!
ザ・ギネス
ついに出た迫力の
ニューゲーム!!
ゲームに熱中する君に!!
今最高に面白い!!
スポーツゲームの決定版!!
同時プレイOK!!
二人で競争すれば楽しさ4倍。
さあ世界新記録にチャレンジ!!
1 丸太切り
速く丸太を切り落とせ!
のこぎりを動かしたい向きに "レバー" をたおして "アクションボタン" をたたくと丸太は切れて行きます
2 くい打ち
くいを速く、多く打ち込め!
"アクションボタン" を5回たたくとハンマーが振り降されます。6回以上ではハンマーの位置が少しずれてしまいます。プレーヤーを "レバー" で左右に動かし 位置を合せて下さい。
3 坂登り
速く坂をかけ登れ!
速く2つの "アクションボタン" をたたいて下さい。
GOAL
4 輪投げ
たくさん輪を枝にかけよ!
"レバー" を左右に動かして輪をゆすり "アクションボタン" をたたいて輪を投げます。画面中央までは、速くたたくと輪は上昇して行きます。あとはだ性で落ちて行きます。
5 皿回し
たくさん皿を回せ!
"レバー" でプレーヤーを移動させ、"アクションボタン" をたたくと皿が回ります。
6 がけ寄せ
がけぎりぎりで止まれ!
0地点まで "アクションボタン" をたたいて加速させます。後はだ性でがけぎりぎりまで寄せて止まって下さい。
サン電子株式会社
本社/愛知県江南市古知野町朝日250 〒483
TEL 〈05875〉 5-2201㈹
FAX 〈05875〉 5-3851 TLX 4573187 SUNTAC J

irem アイレム株式会社

本　　社	大阪府松原市西大塚１丁目３－29号(〒580)	☎0723(32)4754(総務)
販売本部	大阪市北区西天満1丁目7 4協和中之島ビル(〒530)	☎06(312)1300代
東京販売	東京都千代田区猿楽町1丁目5 1豊島屋本店ビル(〒101)	☎03(295)5951代

情報局からのお願い

AMライフでは、ビデオゲームをより楽しく遊べるものにするため、アーケードゲームだけでなく、めざましい進化を続けているパソコンのハードウェア及びソフトウェアなどに関するあらゆる種類のクレームを受け付けています。

またこれらを、本誌スタッフだけでなく読者諸君やメーカーなどと共に考え、見つめながら誌上で発表していきたいと思います。

アーケードゲームはもちろん、パソコンのソフトに関しては、ここ1、2年の間に急増いや激増の観があります。これは、MSXパソコンが発売され一層拍車をかけているようです。

それらがすべて、ユーザーが満足できるソフトであれば全く問題はありませんが、良質かつ良心的なものは数えるほどというのが現況でもあります。そして、ほとんどが野ばなしの状態で売られています。

ユーザーとしては、1つ1つのソフトの価格が安くないだけに、せっかく買ったものがロードできない代物であった場合、泣くに泣けません。優良なソフトハウスなら、交換も可能ですが、不良ソフトハウスの場合にはアフターケアは全くないのですから。

ゲームセンターでのアーケードゲームについても、ゲーム自体、またゲーム機械、ゲームセンターなどについて、改良点やクレームその他遊ぶ側から希望することをどんどん送ってください。

ゲームだけに限らず、アミューズメント＝娯楽＝に関する問題については、とにかく何でも受けつけていくつもりですし、誌上で公開し、共に考えていこうではありませんか。

これは、みんなで楽しく遊ぶためのものとして、AMライフができる1つの方法だと考えます。

このコーナーへの投稿者には、No.19以降から情報局ページ（AMライフフォーラム欄）への掲載の如何にかかわらず、友の会々員証を送ります。

◇宛先

㈱アミューズメントライフ情報局係

〒162 東京都新宿区下宮比町15－924

※できるだけ封書で投稿してください

AMLIFE アミューズメントライフ NO.19 CONTENTS JULY, 1984

表紙イラスト／藤居正彦

P-19

P-1

P-38

P-18

のためのゲームラリー

好評のため、再び連載開始!!

読者参加 ぼくらゲームどわいすき人間だぞ PART II

取材協力／ゲームセンター・エメラルド　取材／野坂雅博・菅原裕子（本誌）　カメラ／佐鳥周記（本誌）

昨年、東京と大阪近郊のゲーム好き人間を集めて好評を博した、読者参加のページが、スタイルを変えて再び登場した。その名も新たにゲームラリー。第一回目は、東京・渋谷のゲームセンター・エメラルド。〝我こそは〟と意気込む読者六人の熱戦がくり広げられた——。

元気いっぱいのチャレンジャー6人。エメラルドの常連だけにその意気込みは満々!!

読者やゲーム関係者の熱烈なラブコールに応えて、約半年ぶりに読者参加のページが復活した。

ゲーム好き

途中で一度復活のきざしを見せたのだが、スタッフの不手際から鬼のヒゲ編にボツをくらって以来、練りに練った結果のうれしい復活なのだ。担当スタッフが交替し、読者本位の姿勢のあらわれといっても過言ではない（なんちゃって自画自賛）。

◆

5月20日にちょうび、渋谷駅からテクテクと渋谷警察の裏手にあるゲームセンター・エメラルドまで約10分ほど歩く。

平日は学生たちがワンサと往き来する裏通りも、日曜日とあって、えらく閑散としている。

マンションの1階の奥まったところに位置しているため、通りからは店の様子はわからないが、時間前というのにすでに熱気が伝わってくるようだ。

ガジャビ〜ン。さほど広くはない店内には、もう6人のチャレンジャーとギャラリーが集合して、指定ゲームの試技をしているのだった。

チャレンジャー6人は、日比野くん以下、いずれも中学生だが、かなりのつらだましいを見せてたくましさを感じさせる。

今回のゲームラリーの指定ゲームは、エメラルドで人気の高いサーカスチャーリー、ギャプラス、ザビガ、ポンジャック、ザ・ギネス、パンチアウトの6種類。

6人の中には、2〜3のゲームを一度もプレイしたことのない少年もいたのだが、事前にゲームを指定しチャレンジャーも決定していたことから、彼らにはハンディを付けず同一条件と見なしてラリーを開始することにした。

《ゲームラリー／ルール》

6種類のゲーム性の違うゲームをプレイし、規定によるポイントを算定し、その合計得点で競う。

◆各人の持ち時間―― 1プレイにつき5分間×6プレイ

◆時間内でゲームオーバーとなった場合には次のポイントを与える。

1分以内	0ポイント	2分以内	2ポイント
3分以内	3ポイント	4分以内	4ポイント
5分以内	5ポイント		

◆5分間のプレイ時間を終了後、各人のゲームスコア順位を決定し、次のポイントを与える。

1位	20ポイント	2位	17ポイント
3位	15ポイント	4位	14ポイント
5位	13ポイント	6位	12ポイント

◆プレイ要領

6人が同じ機械で1人プレイによってゲームを進行する。テーブルタイプの場合、向き合ってプレイすることはさけ、各人が同一の条件になるようにする。

◆その他

ゲームや店によって条件が異なる場合も生じるので、規定にそわないときには係員の判断で処置する。

ギャラリーも参加して盛りあがりは充分

"カメラが近づくとキンチョーするよ"とチャレンジャーたち

ラリーの方法を説明したあと（ルール等は別項参照）、6人は日ごろ仲のいい者同士が2人で一組になりプレイ開始だ。

第一組は日比野くんと黒田くん。川崎市からやって来てくれたゲーム仲間で、その腕は、ここエメラルドでもトップクラスとか。2人のうち、どちらが1位になるかと、ギャラリーの間でも話題となっていた。

この組は、"気持ちをリラックスするため" といいながら、パンチアウトを選んでプレイ。ギ

スコアの記入は手がふるえる？

ン？　手つきが違う？

ャラリーの集まり具合いを気にしながら、ボタンとレバーで対戦相手を追っていく。手のポジションもなかなかキマッてビシバシと好調のようだ。

第二組は地元の宮川くんと小川くん。超得意のパンチアウトを、第一組にとられてしまった宮川くんは、小川くんが最も得意とするザビガにチャレンジ。「先に得意ゲームでポイントを取ったほうが、あとが気楽にできると思うから」という小川くんの言葉どおりに、91239点のスコアをあげて、ザビガではトップの成績をあげた。

最終組はこれまた地元で、エメラルドに入りびたっている礒辺くんと橋本くん。これといった得意ゲームがチャレンジ機種に入っていないということで、ファーストチャレンジはギャプラス。

2人とも「そんなに得意なゲームじゃないから期待しないでね」といいつつも、結果的には3位タイ。不思議というか、気があっているというか、ぬあんと92400点の同スコア。今までにも、数多くのゲームを見ているが、全く同じ得点というのは初めてのケースだ。

実力の伯仲しているゲーム少年たちならではのハプニングなのだろう。

どの組も、ギャラリーに囲まれて、かなり興奮しているように見えるが、スティックを握る手やボタンを押す指先には緊張は見られず、リラックスした動きをしている。

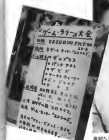
カメラがそっと近づくと、気配を察してか、どのチャレンジャーも急に肩に力が入り緊張して、つまらないところでミスをするようだ。

プレイに夢中になっているようだが、ちゃんとカメラを意識している様子がありあり。

「調子くるっちゃうよ」(礒辺くん)という声もあがっていたが、AMライフ掲載が目的のこの企画、写真がなければ意味がないので、チャレンジャーにはおか

宮川知之(14)

ゲーム歴５年の経験が生きたのか、よほどプレッシャーに強い心臓の持ち主なのか、堂々の優勝。「緊張した」のただひとことだったが、自信のほどが現われていた。コミカルなクレイジークライマーの大ファンという彼は、学校帰りにエメラルドでプレイする超常連のひとり。

真剣な表情でパンチをくり出す宮川くん

日比野善美(14)

インベーダーの頃からのゲーム少年。「とってもおもしろかったよ。けど、実力が出しきれなくって残念」と3位の感想。コミカルゲームが好きだが、ナムコよりはニチブツのゲームを推す。「かくれキャラがあるゲームがもっと出ればいいなあ」とも。川崎市からやって来てくれた。

まいなしにピカリ、パシャリ。

余談ながら、「取材のプレッシャーにも負けないで勝利をもぎとるのが、ほんとうのハイスコアラーじゃないのかな？ もともと、いいかっこしたくてハイスコアを目指している彼らなんだから、気にするほうが未熟なんだよ」

……と、後日の編集長談話で、スタッフは一同次からのこのコーナーに意を強くしたのだ。

黒田英稔(14)

ゼビウス、シーファイターポセイドンが得意とか。日比野くん同様、川崎市から駆けつけたゲーム狂。実力No.1の呼び声が高かったが、周囲のプレッシャーのためか、全く奮わず最下位。「楽しかった。ふつうはあんなものではありません」と強調。深いストーリーのあるナムコのゲームが大好きで毎日ゲームで明け暮れている超ゲーム狂。

緊張の連続で日ごろの実力を充分に出せない意外さ

磯辺宏(14)

惜しくも2点差で2位に甘んじたが、謙虚に「緊張しました。2位はまぐれです」と。ナムコのゲームなら何でも好きになってしまうという過激なほどのナムコ派。エメラルドの常連（自宅がすぐ近く）で週に5〜6回はやってくる。「誰が何といおうと、ゲームをやめるつもりはありません」とキッパリ言い切った。

たんたん熱中しアクションもハデに

どんどこどんと各チームともスケジュールをこなしていくが、最悪だったのは、ボンジャックとザ・ギネス。

だれひとりとして規定の5分間を持続できるチャレンジャーが現われなかったのだ。

ボンジャックでは、最も長かったのが宮川くんの4分20秒、168070点。最短は1分20秒でチョンの日比野くん。

ザ・ギネスは全員が3分台で、これまたどうにもならないほどブザマな結果となってしまった。

この種のゲームでは、今後、得点方法、あるいは競技方法を多少変更する必要もありそうだ。

午後2時に閉会を宣言して、約2時間で6人のチャレンジャーによる奮闘にピリオドが打たれ、いよいよ集計が始まった。

ゲームラリーとしては初めての試みということもあって、集計に手間どったり、プレイ中にハプニングが生じたりしてヒヤヒヤドキドキのスタッフだったが、午後4時20分、集計の発表となった。結果は、一番人気だった第一組の黒田くんが、あまりにも強いプレッシャーに圧しつぶされてか最下位。相棒の日比野くんはサーカスチャーリーとギャプラスでトップを獲得し3位に。

第二組は、小川くんが健闘してザピガでトップをとったものの、三つのゲームでタイム内ゲームオーバーで4位。パンチアウトが大得意の宮川くんは、ボンジャック、ザ・ギネスに失格したものの、パンチアウトでポイントをかせぎ、他のゲームで取りこぼしをしなかったのが幸いして、みごと1位を獲得しガッツポーズ。

いちばんのネアカチーム第三組の磯辺くんは、どのゲームにもトップはないものの、平均的にスコアをかせいでの2位。「ま

小川健太郎(14)

地元渋谷出身で、ゲーム歴6年を誇り、ハイスコア速報にも他の5人同様、毎月一ゲームはネーミングされているゲーム狂「おもしろかったよ。どんどんと、こんな企画をやってほしい」と余裕の発言。お金を持たないでやって来ては人のプレイを参考に必殺技を考えるのだという。

ゲームセンター『エメラルド』

GAME RALLY

読者参加ゲームラリー結果

No. 1　　5月20日(日)　於エメラルド(渋谷)

順位	氏名	PT 1	2	3	4	5	6	合計
1	宮川知之	15	13	13	5	4	20	70
2	磯辺　宏	17	15	14	4	3	15	68
3	日比野香美	20	20	15	2	3	4	64
4	小川健太郎	3	12	20	2	4	17	58
5	橋本晃一	14	15	12	4	4	5	54
6	黒田美穂	4	17	17	4	3	3	48

ぐれですよ」などとテレてはいたが、トップに2ポイント差と聞いて悔しがることしきり。一方の橋本くんは、カメラを意識しすぎたせいか、本来の実力を発揮しきれずに5位ブービー。

1位から3位までにトレーナーやウォーゲーム、シミュレーションゲーム、そして参加者全員にステッカーを手渡してめでたく幕となったのです。

磯辺くんと橋本くんは和気あいあい

橋本晃一(15)

ゲーム歴6年で、現在の得意ゲームはザ・ビッグプロレスリング。「サーカスチャーリーのときには、とっても緊張したけど、そのあとはかなりリラックスできたみたい」とは言ったものの第5位で少し不満顔。「塾の帰りにコミカルもので遊ぶのがサイコー。ナムコのゲーム大好き！」とヤケクソ気味？

ゲーム別スコア(1位のみ)

ゲーム	スコア	氏名
サーカスチャーリー	96,100点	日比野
ギャプラス	99,200点	日比野
ザビガ	91,239点	小川
ボンジャック	全員5分以内で失格	
ザ・ギネス	〃	
パンチアウト	105,010点	宮川

名物店長・青木[illegible]さんを慕って、うる星あんずくんや彼の仲間たち、また数多くのゲー[illegible]たちが思う存分にプレイし巣立っていったのがこのゲー[illegible]センター・エメラルド。[illegible]も彼らのあとを継いでゲー[illegible]ファンがプレイし、情報交換の場として集まっている。

近くには学校が多く、平日には、店の前の道路は中学生から大学生までが、朝から夕方までゾロゾロと通り過ぎていく。

エメラルドの特長は、中高生[illegible]主体で、ゲームプレイヤーのレベルがたいへん高いこと[illegible]て、NEWゲームは常連たちの意見を参考にして、いち早く並べるようにしているので[illegible]プレイヤーには好評のようだ。

また、その時々の人気ゲームによるゲーム大会（このときはギャプラス）を行なって、常連客によるチャレンジが白熱している。

ゲーム大会以外にも、店で設定した標準点以上のスコアを出せば、最新映画の招待券プレゼントもある。

「もともとはインベーダー専門の店として開店したんです。インベーダーが下火になっても常連さんが多いので、そのままずっと続けています。

今はどういうゲームが受けるかわからない。入れ替えは激しいですね」

と、青木さん。どんなゲームを入れて喜んでもらおうかと日夜考えているのである。

コピーサービスも備えてあるため、大学生もゲームのついでに、はたまたその逆にと利用[illegible]夕方頃[illegible]になると大にぎわ[illegible]

エメラルド／東京都渋谷区渋谷3の6の15　☎03(400)9228　9時〜24時

特別企画でっせ!!
ダレが何といおうと話題ゲームなんだから
チャックンポップ,
VSテニス,サンダーストーム,
ボンジャックはいまちまたで
流行ってるんだぞい!!
EXCITING
VIDEO GAMES
今月もやって来ました話題ゲームのコーナー。回を重ねる
ごとに内容が濃くなっている(?)という噂もチラホラ。
読者のキミも心して一気に読んでくれ!
(伊達邦彦)
24

チャックン・ポップ（タイトー）

迷路からの脱出に青春を燃やしてみたりするぞっ！

●ゲームの基本的遊び方

まずは基本的な、ゲームの遊び方から。プレイヤーはチャックンをレバーで操作しながら、オリに閉じ込められているハートマークを、オリから逃がしてやり、チャックン自身も迷路から脱出しようというゲーム。

もちろん邪魔をする敵がいて、それがモンスタだ。大きな目玉とロをパクパクさせながら、チャックンを捕まえようと動きまわっている。対するチャックンの武器は、爆弾だ。

爆弾といっても強力な破壊力があるというわけではなく、煙がモクモクとでてくるという程度のものだ。モンスタはこの煙に弱く、触れるとやられて消えてしまう。一個の爆弾でモンスタを二匹以上殺すと、爆弾のあった所にボーナス・フルーツが出現する。二匹の時はりんごで四百点、三匹はさくらんぼで六百点、四匹以上の場合はいちごの八百点となっている。

またごくまれに、ボーナス・フルーツのかわりに、キラキラ輝くハートマークが出ることがある！　そしてこのハートマークを取ると、普通のチャックンが、スーパーチャックンに変身して無敵になって大活躍ができるのだ。

スーパーチャックンに変身すると、①今までの倍の速度で動き回わることができる②自分の爆弾で死ななくなる③モンスタに体当たりをするだけでモンスタは死んでしまい、千点もらえる④二千点はいる（自分の体が点に体当りをするだけでモンスタが点滅しだしたら注意）などの特典があるので、ぜひともチャレンジしよう。

制限時間も設けられているので、余り時間をかけないでプレイするのもコツのひとつだ。

やっとのことで迷路を脱出すると、ボーナス点がもらえる場合がある。そのボーナスは、卵から変身したモンスタを全部殺した場合は五千点、逆にモンスタを一匹も殺さないで脱出した場合（つぶれて死んだ時もダメ）には二万点プラスチャックンが一匹追加される。

しかし、モンスタを全部殺さないで脱出すると、次の迷路の時に生き残ったモンスタがでてくることがある。それでもモンスタは、一面につき十四匹までしか増えないので心配ない。

©TAITO

テクニックひとつでチャックンはすっごい働きをしちゃうのだや

●応用テクニック集

①落ちるのはやいぞ しねしねモンスタの技
たて穴に追いつめられた時、穴に落ちる直前に爆弾を穴に落とす。爆弾が落ちる速度よりチャックンの方が速いので、あとを追って穴に入って来たアホなモンスタは、あっさりと死んでしまう。めでたし めでたし

②必殺！波動砲の技
二つの爆弾をせまい所にＳＥＴすると、意外に遠くまで爆発煙が拡がることに目を付けたハイテクニック。ただし失敗すると自殺してしまうので、爆発の順番も考えなければならない。
波動砲Ytype
波動砲Xtype

③コの字返しの技
追っかけモンスタを、まく時に使用する基本テクニックで、やろうとしないのにレバー操作ミスで起こることも時々あるという技。

④スリスリ・モンスター
(別名モンスタいじめの技)
逃げモンスタをコの字型の迷路に追いつめて、爆弾を一つポロッと置いて死ぬのを待つという、非常に陰険なテクニックで、これをマスターすれば、簡単に逃げモンスタを殺せる。

⑤爆弾移動の技
移動ブロック上の爆弾は、ころがることに目を付けた基本テクニックの一つ。ただしその間は自分も移動ブロックに乗れないという欠点もある。

○爆弾先落しの技
追駆けモンスタが自分の後ろにピタリとくっついて来た時に使用する。
チャックンは、自分の爆弾をギリギリのタイミングで追いぬくことができるので、爆弾を先に落としておいて、そこをかけぬけるわけだ。モタモタしていると自分もやられてしまうので注意。

○ジャンピング・ボンブの技
もし自分が登れない壁があって、その向こうにモンスタがいる場合、チャックンをジャンプさせながら、同時に爆弾を落とすと、爆弾は壁を越えて落ちていくというテクニック。

○穴蔵ころがしの技
爆弾はチャックンよりも小さいという、あたり前のことからできたテクニック。チャックンが通れないような所でも、爆弾をころがして入れてしまうというセコイ技。

○時間差落としの技
左右の爆弾をまったく同じ場所で、時をおかないで破裂させる技。
煙が同心円状にひろがって、たくさんのモンスタをやっつけることができる。

○根暗落としの技
せまいスペースにはいり込んで、自分に近づいてくるモンスタだけを殺すという暗い技。モンスタの数が多い時には、有効だがモンスタが少ないのにやっていると、時間がもったいないので、その時の状況をよく考えて使おう。

○ショートジャンプとロングジャンプ
これは技というよりも、基本テクニック。
左右のどちらか片足が段の上にほんの少しでも乗っていれば、自分の身長の半分はジャンプでき、両足の下に段がある場合は、自分の身長と同じ高さだけジャンプできるというもの。

○水中モンスタ直撃弾の技
モンスタが水中にいる時には、爆弾を落としても煙がでないために、モンスタをやっつけられないと思いがちだが、水中でも爆弾は爆発しているので、その直撃弾をモンスタにぶつけると、モンスタは死んでしまう。
難しい技だが、使えると水の面も楽にクリアできる。

○旅は道連れの技
〝チャックンが死んでも、爆弾は生きていて爆発もするし、モンスタをやっつけることもできる〟というところに目をつけたテクニック。
制限時間が近づいて、もう脱出は不可能だと思った時、モンスタを引きつけておいて、左右の爆弾を出し爆発した直後にチャックンが死に、当然のようにモンスタも動けなくなってしまうので、一緒におダブッとなるのだ。

○モンスタおどかしの技
出口にモンスタがウロウロしていて、脱出できない場合は、出口の近くに爆弾をだす。そうするとモンスタは、ビビッて奥の方へと逃げて行くので、そのスキに脱出してしまうというテクニック。
しかし、モタモタしていて爆弾が爆発してしまったら、自分がやられてしまうので、注意が必要な技でもある。

ゲームおんちのチャレンジペイジ

VSテニス（任天堂）

ゲームでコミュニケーション──うっれしいなあ！

ゲームセンターに入ると、ど～んと目立っちゃってるピラミッドみたいな赤いテーブル。そう任天堂のVSシリーズもの。なかでも今人気のVSテニスにスポットをあてて徹底解剖(?)してみたゲームおんち取材班約一名のピントはずれゲームルポ！

○月×日、任天堂に乗り込む

すこぶる快晴の△曜日。きょうは、待ちに待った運動会。いやちがった、テニスの試合。

フィラのテニスウェアに身を固め……といいたいところだけど、なにもビデオゲームをするのに服装は関係ない。と、フツーの格好で、VSテニスを生んだ任天堂を目指したのである。

セッティングしてもらったテニスの赤いテーブルの前に座わり、真剣な眼差しでモニターのデモを見る。ふーむ、敵はなかなか手ごわい。しかし、これならやれる！ 横にいるスタッフAが〝早くやれ！〟という目で見ていたので、ついボタンを押してしまった。

まず、「コンピュータ対一人」用。なんといってもスゴイのは、ピラミッド型のテーブル[illegible]って[illegible]ように、画像[illegible]いうこと。画面に[illegible]敵[illegible]立体感は[illegible]実際テニスをやってるような盛り上がり。[illegible]けに、ボールの影もして[illegible]と映る（影は、ボールを打つときの目安でもあるのだ[illegible]か）たいしたもん[illegible]。

ところで、こちらのゲーム状況の方はというと、サーブはなんとかOK。し、しかし敵の返[illegible]を打てない。スコアは早くも40−0。あらあらあらと敵に3ゲームとられて、GAME OVER。嗚呼、[illegible]ンブルドンは遠いな[illegible]

[illegible]が自[illegible]からだの横にきたときに[illegible]を打つとよい[illegible]のア[illegible]スに励まされ、これはタ[illegible]ングを憶えるまで挑戦[illegible]と画面をジ[illegible]とにら[illegible]けてしまった。

ボールを打ったら次はテクニック

では、次は、「二人対一人」でやってみようと、いやがるスタッフAには相手をさせてプレイ。

ウシシ、私のサーブは魔球なのだ（まぐれなのか何なのか、サーブだけはズボッとエースに決まる）。敵は、ヤケクソになって、レバーをぐるぐる回し、くやしがっている。

それにしても、不思議なもので、対人間でプレイすると、ナゼか、画面の中の相手が、テーブルの向こうにいる人物にダブって見える。

相手のキャラクターが、トンチンカンなことをやると、ついスタッフAを指差して笑ってしまうのだ。これは、私だけが感じる現象なのか、はたまた、スタッフAに対する個人的感情なのか???

ワッハッハと笑いすぎてしまったせいか、パスができなくなってしまい、また負け。やっきになって対戦したが、結果は1勝5敗。

側で見ていた技術担当の滝川さんは、「やはり、これは馴れですよ」

とありがたくもなくさめてく

れる。
　よし！　じゃあ次はダブルス。スタッフと二人でコンピュータにチャレンジ。滝川さんの励ましを受けながらのプレイ。
　シングルのときは、男性プレイヤーだったのが、ダブルスではかわゆい女子大生風のプレイヤー。心なしか、隣のスタッフAの顔がニコニコ（フン！）。
　さあ、プレイボール。うっ、強い。こちらのコンビネーションが悪いのか、相手前衛の絶妙のボレーで次々に点数をとられる。こちらの後衛のパスした球がすぐボレーになって返ってくる。
　そうだ、ロブだ、ロブ（と多少あせり気味に）。フツーのパスで返したら、すかさず相手前衛が前進してボレーで決めるので、こちらの後衛が返球するときは、左ボタンのロフで返した方が良いことがわかった。
　ヨノ、ハッ、ソォレ……しかしコンピュータの壁は厚かった。四戦全敗。ウッ、みじめ。横目でスタッフAをにらもうと思ったら、むこうがにらんでいたので、思わず小さくなってしまった。

みんなでやれば、会話もはずむ！

　二人でプレイすると、画面の中の相手が、実際相手の人とダブって見える。それだけでも、野外でやるテニスと同じくらいの興奮。相手のプレイをほめたり、けなしたり、和気あいあいの雰囲気。さわやかな夏空の下、汗をかきながらプレイする気分で、パートナーとのコミュニケーションを楽しめる。
　これまでのビデオゲ[illegible]のイメージをガラ[illegible]えてしまったようだ。私のようなおしゃべり大好き人間にはもってこいだなーなどと思ったりして（最もプレイ時間が短いので、百円玉がたくさんいる）。
　VSシリーズには、他にもVSベースボールがあるが、後々もいろーんなスポーツのシリーズものなんか出れば、もっともっと楽しくなることうけあいなのだ。

ゲーム後記

　とまあ、こんな具合でVSテニスの興奮を残し、任天堂を後にしたのである。世間はもう夕暮れ時。サラリーマンたちが、せっせと家路を急ぐ。
　きょうは一日、テニスに燃えた。あーあのスマッシュは気持ち良かったなあ……と、まだゲームの興奮が冷めない。前を歩くスタッフAを見ると、仕事を思い出すので、ひたすら目線をそらして、一人満足感にふける。
　テニスはテレビでよく観戦す[illegible]か、ゲーム画面の[illegible]もテレビで見るものと同じなのでパスの位置、ロブの使い方、ボレー、スマッシュをしに前に出るタイミングなど、テレビを参考にするのも一つの手かもしれない。
　コンピュータ相手の場合は、テクニックも最初は、低レベルからなので、やればやるほど、相手もうまくなっていく。その手ごたえは十分だ。
　と、あーだこーだと考えているうちに、もう駅に着いてしまった。気分は明るい。きょうはよく眠れそうだ。
　〝[illegible]月×日△曜日　テニスの試合は最高に楽しかった〟と日記に[illegible]ておこう。

サンダーストーム（データイースト）

近未来を舞台にスーパーヘリが空を舞う!!

EXCITING VIDEO GAMES

●開発ウラ話

　このゲームの製作にかかった[illegible]ているレーザーデ
時[illegible]は[illegible]らいとかなり[illegible]ゲームが、SF指向のも
こ[illegible]画面のわ[illegible]は、短[illegible]のがほとんどなので、現代に近
[illegible]ろう[illegible]つまり近未来の地球を
　このゲームを作っていくうえ[illegible]台にしようということにな
[illegible]本コンセプトとなったのは、[illegible]なった。

次に自分が乗っているのは、なににするかということになったが、ジェット戦闘機というのはよくあるし、スピード感ばかりが強調されてしまい、ゲーム性がそこなわれるということで、ヘリコプターにしてみようという意見がでた。ヘリコプターなら、空中戦ばかりではなく、ビルの谷間や洞窟などのせまい所にもはいっていけて、地上攻撃などのパターンもできるし、スピード感もちょうどいいぐらいではないかとの結論だ。

そしてその頃、ブルーサンダーという戦闘ヘリの映画もあり、話題性も十分だったということもあるそうだ。

次にゲームの内容だ。出てくる敵を撃ち落とすだけというのではなく、ある程度自機を操ることができ、障害物などを避けて飛ぶという要素も入れる。

そして戦闘場面の状況も、単一ではなく、様々な要素、たとえば、大都市の中での空中戦、海上に出ての戦艦との戦い、敵要塞との一騎打ち、などなどを入れてバラエティを持たせる。

それに、ストーリーをつけて、最終目標というものをつくるようにするといった具合だそうだ。

このゲームが今までのレーザーディスクゲームと違う点は、敵がレーザーディスクの絵の中にいるという点だ。もちろん自分の弾も絵に含まれている。これまでのレーザーディスクゲームは、レーザーは背景として使われて、敵や自分はPCボードから出すというやり方だった。

しかしこれだと、破壊した場合の爆発シーンなどを出す場合に、画面がとぎれてゲーム性をそこなってしまうことが多いので、〝全てレーザーディスクに書きこんでしまう〟という方法をとった。

このためにアニメを描くのは大変な作業だったらしい。一時間もののアニメ映画と同じぐらいの[illegible]に、四ヵ月の期間と何千万という制作費が、かかっているそうだ。

ゲームの難易度は高く、データイースト社内でも、最後の大要塞を破壊することができたのは、二〜三人しかいないという。

このゲームは全部で十シーンあるが、このシーンを順番に出すか、ランダムに出すかはスイッチによって変えることが可能。日本では順番の方、アメリカなどでは、ランダムの方がうけているそうだ。

海外でもこのゲームの人気は高く、レーザーものではトップを競っているため、これからもレーザーものは、どんどんと作っていきたいということだ。

©DECO

ヘリコプターならではの操縦性に興奮が高まる

●各シーンのポイント

ニューヨーク市街地

このシーンは、順番のあるマシンだと一番最初に出てくるので、比較的やさしい。自由の女神の周辺の敵は、でてくるところさえ覚えてしまえば、すぐにやっつけられるが、破壊した敵の破片が飛んでくるところでは、すぐにレバーを下にさげてよけなくてはならない。そこからビルの谷間にはいると、レバー操作がポイントになる。

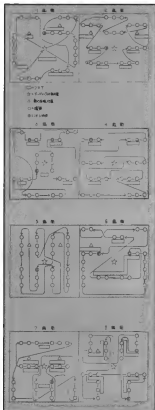
グランドキャニオン

最初の空中戦は、なんとかクリアするが、谷ぞいに飛んでいると岩の中や、壁に砲台がうめこまれているので、これを破壊するのが難しい。正面にある砲台を破壊し、壁にぶつからないように上昇すると、また敵がいるというようなところもあり、難易度は高い。

海上

まず正面に見える戦艦を破壊するが、このとき大砲がこちらに向かって旋回してくる。ここであわててミサイルを撃たずに、黄色のロックマークがでてから、すかさず撃つ。海中から急に出てくる潜水艦をうまくよけて、空母をやっつけると、このシーンはクリア。

イースター島

ここでは、あの有名なモアイ

⇦スタート地点というのは、各プレーヤーがやりやすいところからでもかまわないわけですが、図のⓈのところから爆弾をとり始めたほうが、敵やパワーボールとの関係からもクリアしやすいという、メーカーすいせんの場所です。

はフロアの床から、わきでてくる形になっていた。ゲームが完成して見てみると現在の形になっていたので、グラフィックの担当者がわざと変えたのかと思っていたら、ただのデータミス。それがわかった時は、開発の担当者達も大笑いだったそうだ。

点火された爆弾を順序よくとっていくのがいちばん！

●ゲームテクニック

ゲーム方法は、もうみんな知っていると思うが、簡単に説明すると、プレイヤーはジャックをうまく操作して、敵につかまらないようにしながら、一画面に二十四個ある爆弾を全てとると、一画面クリアになるというゲームだ。

さてテクニックだ。まず大事なのは、点火されている爆弾をとっていくということ。スタート時には、どの爆弾にも点火されていないので、最高二十三個の点火された爆弾をとれるのだ。

この場合、点火されている爆弾を二十個以上とると、ボーナス点がはいるので、ぜひ狙わなければいけない。点火する順番は各画面で決まっているので、この順番を覚えることが、ボーナス点への近道だ。

また、ボーナスが不可能になった場合でも、点火している爆弾をとったほうが点も倍だし、その他のフィーチャーにも有益になるのでぜひとろう。

次はパワーアップの仕方。パワーボールをとると五秒間だけ敵を退治することが可能になる。パワーボールの出現条件は、爆弾を取った数に関係していて、点火しているものが二ポイント、点火していないのが一ポイントで計算されて、合計が二十ポイントになった時に、画面センターに出現して、斜め45°の方向に直進し、壁やフロアに当って反射する動きをする。

これを取ると、敵は金貨に代わってしまいその場に停止してしまうので、その間にできるだけ多く金貨をとろう。またパワーボール自体も、七色に変わりながら得点も変わるので、一番高い白の時にとるようにするのがベストだ。

得点が五千点を越える度に、スペシャル、エキストラ、ボーナスのコインのいずれか一個が、画面上部から出現、最下部まで落下していき、しばらくすると消滅してしまう。

このコインを、消滅する前にとると、それぞれのコインの得点と特典が与えられる。

まずスペシャルコインは、一回クレジットが増えるというラッキーコインで、512分の一の確率で出現する。

次のエキストラコインは、ジャックが一人増えるというコインで、出現条件としては金貨を一ポイント、一画面スタート時十ポイント、二画面八ポイント、三画面六ポイント、四画面四ポイント、五画面二ポイント、六画面以降〇ポイントで、計四十ポイントになると出現する。このポイントはパワーボールのポイントと違い、表示はない。

また、スタート時のポイントは、その画面で死んで再スタートする時にももらえるので、初心者でもエキストラコインはだしやすい。

最後のボーナスコインは、先の二つのコインが出ないときに出現する。このコインをとると、後の得点が二～五倍に増えていき、一個で二倍、二個で三倍、三個で四倍、四個で五倍まで増えるが、倍率が五倍になると、もうその画面ではどのコインも出現しなくなるのだ。

また、この倍率は次の画面では初期設定の一倍にもどる。

コースターやタオルにまでエリマキトカゲが登場

ビデオゲームはやはり人気の的（エポック社）

会場のいたるところでラジコンロボットが人目をひく

なんとマッピーくんがいた

おもちゃショーらしく、休憩所にも遊び心がいっぱい

'84東京おもちゃショー

未来の遊び文化が見えてくる

おもちゃの祭典、'84東京おもちゃショーが、去る5月31日から6月3日までの4日間、東京・晴海の国際見本市会場を舞台に開催された。昨年までのようなLSIなどのエレクトロニクスゲームの比率はかなり下がり、キャラクター商品やエリマキトカゲなどの関連商品が特に目立ったのが今年の会場だった。

おもちゃショー、前半の二日間は玩具業者などを対象とし、後半は一般ユーザーに向けて、各社が自慢の新製品をズラリと展示し大盛況。

業者向けの二日間などは、用意した印刷物などが不足して、後日郵送するといった処置をとったブースもかなり目立った。

ショーは四つのステーションに分けられ、それぞれにカラーの色づけがされて特長あるイベントも組まれていた。

第一会場は"ばらいろステーション"。

ツクダオリジナルでは、キャベッジ・ハッチ・キッズ（キャベツ畑人形）のコーナーがひときわにぎわっていた。オセロマルチビジョンには、三人麻雀、チャレンジダービー、岡本綾子のマッチプレーゴルフなどのニューゲームソフトが追加され、ディスプレイを前に1時間も坐ってプレイを続けるおじさんなども見うけられた。

この会場では、増田屋コーポレーション、トイボックス、チエリコなどの、ラジオコントロールカーが特に目についた。

二階が第二会場の"おれんじステーション"。

エポック社、セガ・エンタープライゼス、学研が主なメーカーだ。

エポック社は、サンスーピューターやLCDゲーム。それに野球盤などのゲームがブースを占め、コミカルキャラクターゲームの数も多く見られた。

学研の主力はチックンタックンだ。新開発のタッチキーを使ったLSIのタッチゲームがおもしろそう。また参考出品として、アクショントイとLSIゲームが合体したフリクションゲームもなかなかのもの。メカキチには、電子ブロックも楽しめそう。

セガのブースでは、コンピュータビデオゲームSG1000とパソコンSC 3000のオプションが目玉として登場。ハンドル型のジョイコントローラを手にサファリを楽しむ姿は楽

エリマキトカゲの[illegible]

ここでもビデオゲームが（ノクタ）

西武警察のサファリも特別出演

タイヤブロックで作られたロボットにびっくり

セガではハンドルタイプのジョイコントローラが人気

しそう。
隣りの第三会場〝そらいろステーション〟はバンダイとトミーが競い合うようにブースを隣り合わせにしていた。
バンダイは、LSIゲームが約10種。実際のリールそっくりのゲーム・パワーフィッシングコクピットタイプの追撃マシンドルフィンなど変わったスタイルのゲームが目についた。パソコンのRX78ガンダムのオプションや、ロボテックなども今後に期待の持てる展示だ。
中でもロボテックのマニピュレーター（マジックハンド）の出来は抜群。ここでも人気のマトはメモルのキャラクター商品。かわいい人形などにちびっこ連れの業者が集まっていた。
トミーのブースは入口に、今話題のレンズマンのディスプレイをドンと配してヤングの人気を集中。ぴゅう太のブースではやはりゲームに熱中しているおじさん、おばさんが見うけられた。KIKUZOや、CFに出てくるOMS B、KOMS Bなどのロボット・コンピュータ競馬なども新しい試みの商品として注目できそうだ。
最後は第四会場〝みどりステーション〟。ここはタカラがメイン。
ウォッチQのシリーズは、アイディア募集などの試作もあったりで、デモ機がひっぱりダコといったところ。新技術のレーザーコントロールシステムによるチョロコンには新鮮なオドロキが感じられた。

昨年よりは、ビデオゲーム、エレクトロニクスゲームの出展比率は下がったものの、その人気は今なお高い。また、今年特に目についたのは、TVアニメの主人公を利用したキャラクター商品の多さだ。それも、一つ一つの商品でなく、キャラクター商品グループとでも呼ぶのがふさわしいほどの過剰ぶりだ。加えて、おりからのエリマキトカゲブームに便利した商品の数々。ぬいぐるみからダッコちゃん風、プラスティック人形、パタパタおもちゃと、あらゆるものが。ユーモラスなエリマキトカゲの人気にあやかって、いたるところで見うけられた

TOY&HOBBY

グッズグッズなのですよ〜ん!!

バラエティめいっぱいのトイ&ホビー。

NEW GOODSの数々をどーぞ。

エポック社

LCDゲーム

ゲームボックスセブン

一台で七種類のゲームが楽しめる大型液晶画面のLCDゲーム。

PLAY1からPLAY6までの六ゲームと、PLAYALLで七つのゲームにチャレンジ。PLAY1／アイスクラッシャー・ペンギンを上下左右に動かして、ブロックから生まれてくるすべてのシロクマを、ブロックをけとばしてやっつけよう。壁の反動を使うことだってできるのダ。PLAY2 ブロックくずし・ペンギンを左右に操作してボールをはじき、すべてのブロックを消そう。PLAY3／ワンダーメイズ・ペンギンを上下左右に動かして、上から移動してくる迷路の中で、シロクマから逃げながらボールを6コ拾うのダ。PLAY4／スカッシュ・上下左右にペンギンをコントロールし、斜めに移動するブロックやシロクマに注意して、画面内のすべてのボールを拾おう。PLAY5／アイスクライマー・上から落ちてくるボールやブロックをよけながら、だんだん積まれていくブロックを一つずつ登っていき、四段目まで登ると一パターンクリア。PLAY6／ブロックベーダー・ペンギンを動かして、横に並んでブロックを落としながら攻めてくるシロクマを、ボールをはじいてすへてやっつけよう。PLAYALL 6つのゲームに連続挑戦・1～6までを連続して遊べる。それぞれのゲームは5パターンをクリアした強さから始まるというかなりの難しさ。チャレンジはかなり先の話かも知れない。

近日発売

6、980円

増田屋コーポレーション

プレイ&スコア

宇宙ロボX25

宇宙ロボットを合体させ、敵ロボットを倒すのだ。25通りのゲームレベルが設定できるスグレもの!!

パーツを集めて、ロボットを組立てよう。敵ロボットより強力になったら攻撃開始だ。

迷路内で宇宙司令船を操縦して、敵ロボットと戦おう。敵ロボットの攻撃をさけながら、宇宙ロボの合体パーツを拾い、合体させていくのだ。

合体エネルギーを補充しながら、合体作業をくり返していくと、宇宙ロボは敵の強いロボットより強大になり、迷路内で宇宙司令船は敵ロボットを攻撃できるぞ。

ゲーム難度は、合体エネルギーインジケーターのレベル1〜5と、敵ロボットの合体数1〜5の組み合わせで25通りのレベル設定ができる。

ゲームのポイントは、合体エネルギーの補充にある。

宇宙司令船を四方向にカーソルキーでコントロールし、迷路の左上か右下に時々現われるエネルギーマークの横へ進ませよう。そこで司令船をエネルギーマーク側へ一つ進めれば、エネルギーの補充はOK。ただし最大量5までしか補充できない。また、満タン設定量（ゲームレベルの）までの補充しかきかないので注意しよう。

下段の表示窓で、宇宙ロボの合体数が、敵ロボットと同じか多くなった場合には、迷路内で司令船は敵を攻撃することができるスーパーシップに変身だ。

しかし、敵を攻撃した分だけ宇宙ロボの合体が減ってしまうぞ。

不意の敵の逆襲に十分気をつけて司令船に宇宙ロボ合体の任務を遂行させよう！

プレゼント3名　4、500名

増田屋コーポレーション

プレイ&スコア

小人と魔女

25のゲームレベルにチャレンジ!!森の小人たちを集めて、にっくき魔女と戦おう！

魔女の持っている毒リンゴが小人を襲ってくる。小人はこれを避けながら、森の中の小人たちを集めるのだ。

つるはしの数を補充しながら小人を集めると、小人たちは毒リンゴを持った魔女より強くなり、森の中で小人は毒リンゴを攻撃できるポイントとなる。

森の中の迷路部分で小人をコントロールし、毒リンゴ攻撃をさけながら、森の中にあらわれる小人たちにつるはしを渡すのだ。

つるはしを渡すごとに、下段の表示窓で、つるはしを持った小人たちが一人ずつ点灯する。

ゲームの難易度は、ゲームセットモードにし、つるはしの数を1〜5段階と毒リンゴの数を選択することで、なんと25とおりもの組み合わせができる——ということは、なかなかアキずにプレイできるということで、とってもケッコー。

プレゼント3名　4、500円

タカラ

目立ちたがり屋の腕時計

チョロQクォーツ

ウォッチQに、走るデジタル・チョロQクォーツが仲間入り。今、時計はゼンマイで走るのだ。

サンルーフにデジタル表示のチョロQを左手に着装して、ナウく決めてみよう。

チョロQはミニクーパーとゴルフGT1の二車種。リスト部分から着脱可能なスターターが付いていて、レースだって思いのままだ。

プルバックして、スターターにカチャリとセットし、デジタルクォーツしちゃうのだ。実車ではサンルーフ車が大流行。けれどチョロQの世界ではウォッチルーフがこの夏、一番の注目アイテム。

ふだんはデジタルクォーツとして、そして仲間が集まったらチョロQレースの始まりだ。

●時・分・秒／月・日表示のLCDクォーツウォッチをルーフに内蔵。ベルトから着脱可能なスターター機能。プルバックゼンマイの高速走行。

プレゼント3名　2、980円

エポック社

ゲーム熱中少年のうれしい本格派

スターフォース

操縦桿が本格的なシューティングゲーム。

侵略軍機動部隊は、冥王星基地を破壊し、地球へ向けて進撃した。

地球防衛軍司令部は、防衛線を木星と決定し、侵略軍を迎撃するために出動した。

スーパーサウンドデジコムはスクリーンが大きく、操縦桿も操作しやすいグリップタイプを採用。レベルは四種類、ゲームパターンは七つで、その興奮度はナミではない。

地球防衛軍の主力戦闘機・Tファイターは、パルスレーザー砲とトゥービード爆弾を装備した最新鋭機。一方の侵略軍のデスファイターは速射レーザー砲を装備したこれまたツワモノ。GAME1/破壊の使者、デスファイター登場。GAME2/電撃デスファイター、無限への挑戦。GAME3/襲撃/スパークデスファイター。GAME4/迎撃戦/スピンデスファイター。GAME5/恐怖/インディアンフォーメーション。GAME6/衝撃/対戦ショックキャノン。GAME7/空母爆破作戦/いざ宇宙へ。

それぞれのゲームステージでは特有の攻撃パターンが用意されていて、ゲームをよりおもしろくしている。7、980円

トミー

コンピュータディーラー

ザ・ラスベガス

ラスベガス気分で、スリルと興奮がばっちしと味わえる、ルーレットとスロットマシンのダブルゲーム。

本物そっくりのルーレットとスロットマシンが楽しめる、ヤングアダルト向け。

女神のほほえみはどの数字?

ルーレット/プレイヤーの持っているコインは二百枚。ケースについているレイアウト図を見ながら、自分の好きな場所の数字を選びキーイン。一回に15枚までトライOK。

ルーレットを回わすキーを押してゲームスタート。数字が当たるとコンピュータが配当倍率を決め、獲得得点を支払ってくれる。ディーラーの持っている五千枚のコインに挑戦だ。

出るか!最高のアップルジャックポット

スロットマシン/プレイヤーは五十枚のコインを持ち、一度に五枚までトライOK。スロットマシンを回転させ、それぞれのリールをキーでひとつずつ止めて絵柄を合わせる本格派。

ツキさえあれば、最高のアップルジャックポットが出て、高得点も可能だ。本物とそっくりのスリルと興奮がばっちりと味わえるホットゲーム。

6、500円

エポック社

アドベンチャーゾーン

立体迷路で6つのシーンを表示。記憶力と判断力がゲームの決め手だ！

怪物イドを追って迷路基地に侵入。ボンベの酸素を補給しながら、武器を捜し出し、怪物イドをやっつけるのだ。スペースコマンドの勇士の大活躍!!

ポケットデジコムのスーパーワイド画面に展開する、超時空立体迷路が舞台のアドベンチャーゲーム。

画面には、いろんな要素の表示がされているので、適確に読んで進んでいこう。

区画表示部／迷路基地内は8つの区画に分かれていて、ゲーム中、戦士や怪物のいる区画が表示される。迷路表示部／戦士の前方4ブロックまでの迷路のようすが立体的に表示。方向表示部／矢印で戦士の方向がわかり、矢印の先の表示はブラックボックスや怪物を表示。格闘表示部／戦士と怪物との対決場面が表示される。

とにかく表示に気をつけて怪物を倒し、脱出口へ向かおう。脱出口の壁につきあたると迷路が点滅し、脱出成功となる。これで次のパターンへ。

四パターンの迷路基地でスペースコマンドの勇士は果たしてイドを倒せるか。

4、980円

問合せ先　トミー☎03(693)1031／増田屋コーポレーション☎03(861)0153／カシオ計算機☎03(347)4830／タカラ☎03(603)2131　エポック社☎03(843)8811

NEW VIDEO GAMES

ゲームファンよ、喜んでおくれ!!
なんたって今月は11本も
ニューゲームがめじろおし
ゲームライフが、
たっの〜しくなるよ！

★タイムパイロット'84（コナミ）

あの名機タイムパイロットが、今、時代を超えて戻ってきた！

©Konami

未知の惑星上に建造された、人工都市の上空で繰り広げられるドッグファイト。めまぐるしく駆けめぐる高速ホバー戦車と、謎に包まれた数々の敵を、ホーミングミサイルで全滅させることがキミの使命だ!!

●

ゲームが始まり、画面の中心に位置しているのが、自分の戦闘機だ。この位置はゲームのプレイ中は動かず、レバーによって向きと画面のスクロールが変わるところは、前作のタイムパイロットと変わったところは全くない。

しかし、武器の方はかなり進化し、連射型のバルカン砲の他に、敵を自動的に追いかけていくホーミングミサイルが装備され、より強力になっている。

装甲されていない敵が、次々に現われてプレイヤーの戦闘機を襲い始めると、いよいよ戦闘開始。この敵は、連射型のバルカン砲だけで破壊できるので、全てを破壊してしまおう。

次には装甲されている敵がでてくる。フロントエリアでキャッチすると、白いカーソルがあらわれるので、すぐにミサイルを発射！ すると、カーソルがロックした状態となり、光のように走るミサイルが自動的に敵を追っていく。

各ステージに数回、編隊を組んだ敵が出現するので、これをバルカン砲で全滅させると高得点が得られる。

こうして、さまざまな敵をやっつけていくと、各ステージの最後に敵の母船が出てくる。母船もホーミングミサイルを装備していて、プレーヤーとの一騎討ちを挑んでくる。

母船のミサイルをうまくよけながら、敵を破壊するとどんどん時間が進んでいき、次のステージにトライとなる。

このゲームの特徴は、〝敵がプレーヤーを追い、その敵をプレーヤーの撃ったホーミングミサイルが追いかける〟といったスリリングな追いかけっこ。それにゲーム画面か時間の経過とともに変化していき、夜のパターンでは、イルミネーションがバックに浮かび上がるという美しい映像も見られる（見ている余裕があれば）。

どれくらい先の未来へと進めるか、タイムパイロットの腕の見せどころだ。

©SEIBU

©TAITO

☆THE運動会（タイトー）

青春の汗と涙がいっぱい。女の子ばかりの運動会に参加しよう！

スポーツゲームのブームの中て、ついに運動会がゲームになった。画面の中の女の子を泣かせないように、LETS TRY!!

●

このゲームのサブタイトルが、「どこかの女子寮の運動会」というんだそうで、選手は女の子ばかりなのでウキウキワクワク。

競技内容は七種目あって、まずは**玉入れ**から。三十秒以内に一定の玉を入れないと失格になってしまう。コツとしては、ホイッスルか鳴る前にアクションボタンを叩いて角度を、71°～74にしておく（勘で）。そして ホイッスルが鳴った時に、角度メーターを確認して、ジャンプボタンを押すとスポスポと入っていく。

次の**二人三脚**は、文字通り二つのアクションボタンを同時に叩くと、うまく走ってくれる。ちょっとタイミングがずれるとスッテンと転んでしまうので、慎重かつ大胆なボタン操作が要求される。

リングベルという競技では、ハンマーでおもいきりたたくのだ。玉が上昇していって、一番上のベルを鳴らせば合格。

パワーメーターの動きを見ながら、タイミングよくボタンを押す。この時にパワーが最高の値になるのは、動き始めてから13～15回目とか。この間に、押せればOKだ。

次は、いよいよTHE運動会での呼びもの**障害物競争**。障害は全部で11箇所だ。跳び箱、水溜、ハードルなどは、タイミング良くジャンプボタンを押すだけだが、一番重要なのは、パン食い競争。パンをくわえられないとゲームオーバーになってしまうので、120m地点を越えたら充分注意ってことだ。

最後の障害、平均台は、パンをくわえたらダッシュして、出来るだけ右端によって平均台の端が見えたところで、すかさずジャンプ一発。

次の競技は、**ソフトボール投げ**。これもホイッスルが鳴る前に一生懸命にボタンを叩いておき、競技が始まったときにはパワーが蓄積されている状態にしておくこと。角度は52°にセットして、ボールを投げた後もアクションボタンを叩き続ければ、90mまで飛ばすことも夢ではない。

120mリレーは、アクションボタンをひたすら叩くが、一回バトンタッチをするところがあるので、タイミング良くボタンを押そう。

最後の競技は、**綱引き**。この競技はもう、ひたすらアクションボタンを叩くのみ。20秒間に標準を越えれば、合格。

THE運動会は、プレイするだけでなく、隠しフィーチャーが、たくさんあって、鳩、風船、Chackˊnなどもでてくるとか。

さあキミのパートナーGALは、表彰を受けることができるかな!?

☆功夫大君 クンフータイクン（セイブ電子）

クンフーがビデオゲームになった。アチョア！

クンフーの達人チェーンとキンポの二人が、必殺ジャンプキックと青龍刀を武器に、天空の支配者・竜に対決を挑む痛快アクションゲーム。

●

まず操作方法だ。レバーと押しボタンというのは、他のものと変わらないが、特殊マイクが一本使われているところがユニークだ。

第一画面は、上下左右にドアがたくさん並んでいる館から始まる。ここでは竜の手下のショカが攻撃を仕掛けてくるので、ジャンプキックでかわして踏み潰してしまおう。

そして、並んでいるドアを開けると、中にいろいろな宝が隠されているので、次々とそれを捜していくのだ。しかし、たまに火を吹くドアがあるから注意しなくてはならない。

階上へ昇るには、特殊マイクへ向かって息を吹きかけるか、声を出す（こい!）と、キントウンが現われて、上の階へ運んでくれる。

次のシーンは、天空を支配する竜が、地上では竜神に姿を変えて、画面の両側にある柱から抜け出てくる。

竜神は、チェーンのジャンプキックも剣も、はじき返してしまうが、頭が弱点なので、ジャンプしながら、剣を頭めがけて投げつけるのがコツだ。

第三シーンになると、一挙に画面がスクロールして、自分が天馬に変身する。

竜は雲の中に潜んでいて、頭と手を出しながら、ツメと口からの火炎攻撃を仕掛けてくる。天馬を操作するには、ボタンで上下に移動し、レバーで左右に動く。攻撃は胸飾りでおこなわれ、方法としてはマイクに向って叫ぶ（撃て!）ようにする。

竜をうまく退治すると、次からはいよいよ竜神の天空城に近づく。ここでは竜神の守護神であるワシが襲ってくるが、それをうまくよけて天空城の中へはいっていく。

天空城では、守護神のなかでも時に強いトラがいて、この大敵をやっつけないと、竜神と対決することができないのだ。

しかしプレイ次第でキミもいつかは、ジャッキーチェン

©Nintendo

☆VSベースボール(任天堂)

VSゲーム第3弾!本格的ベースボールゲーム登場。

ファミリーコンピュータのゲームの中でも、とくに人気の高かったベースゲームが、パワーアップされてビデオゲームに。VSシステムで、二人の対戦のおもしろさは抜群!

●

ゲームの方は、野球をそのままシミュレーションにしたもので、実戦で使われているプレーは、ほとんどOKだ。

攻撃でいえば、ヒッティング、バント、ヒットエンドラン、盗塁などの多彩な攻めや、盗塁させようとしたランナーを途中で戻す、というようなこまかいプレーも可能になっている。

バッターボックス内のバッターの位置も、四方向に動かせるようになっている。これによって変化球を打ちくずしたり、好きな方向に打てる(なれてくると)ので、ぜひ活用しよう。

次は守備側。ピッチャーの球種は、ストレート、カーブ、シュートの三つだけだが、スピードのコントロールができるので、バッターのタイミングをうまくはずそう。

ランナーを塁に出してしまっても、けん制球が使える。いいタイミングで投げて、ランナーをアウトにしよう。

試合は、ポイント制だ。自分が持っているポイントがあるうちは、ゲームは続行できるし、対人でやっている場合も勝っているプレイヤーの方は、引き続きコンピュータを相手に試合ができる。

ポイントは、自分が攻撃のときには、ヒットやホームランなどで得点をあげた場合に加算されていく。守備のときに逆に、打たれたり、得点をとられた場合には減ってしまう。

筐体は、VSシステムに共通のものなので、レバー一本にボタンが二つというのは、テニスなんかと変わらないし、画面が二つあるので、攻撃側はバックネットから、守備側はバックスクリーンから見た絵が見られるのも、ユニークな点だろう。

VSテニスもそうだったが、やはりVSシステムというのは、対人でやるほうが、おもしろさが増す。ぜひとも対人でやってみよう。

最後の2イニングス(8、9回)は、サービスゲームとなっている。7回までいけば自動的に試合終了まで遊べるというのもいいアイディアだ。

©TECHNOS Japan

☆出世大相撲(新日本企画 テクノスジャパン)

横綱目指してハッケヨイノコッタノコッタ!!

テクノスジャパンが、興奮を呼んだプロレスに次いで送る格闘技ゲームの第 弾!

次から次へと登場する強豪力士を相手に、横綱までまっしぐら!!

●

クレジットがはいると、ふれ太鼓が鳴り出し、自分のシコ名を決められるようになっている。この時のシコ名が後で番付表に載るので、かっこいい名前を考えることにしよう。

プレイヤーは、画面の左側の力士を、八方向レバーと赤と青二つのボタンで操作する。

レバーは、前進後退の他に技の選択をすることもできる 赤ボタンは、叩くことによって自分のパワーが上っていき相手を倒せるし、青いボタンは、気合いボタンと名付けられ、文字通り自分の力士に気合いが入ってパワーアップする。

気合いは、画面上に文字として表示されていて、一回ボタンを押す度に減っていく。表示されている気合がなくなってしまったら、その間は気合を使うことができないので、無駄使いはさけるのだ。

呼びだしが終わり、両力士が塩をまいて仕切りに入ると、相手力士の足もとに、タイミングカウンターが表示される。プレイヤーはこの数字が0になる時に、赤ボタンをタイミングよく押すようにしよう。この数字が0に近いほど、タイミング良く当たれたことになり、後の勝負展開を自分に有利な方向にもっていけるので、タイミングよくレバーを入れよう。

赤ボタンを叩きながら、立ちあがった場合には、レバーの方向で、ハリ手、ツッパリ、ハタキコミができ、赤ボタンを押さないときは、まわしを取るか、

横綱で全勝すると優勝ということになって、表賞式もおこなわれる。
自分のシコ名を番付にのせてみよう！

かたすかしを、これまたレバーの方向で決めることができる。
この時には、すぐにまわしを取らないで、しばらくツッパリをして気合いを増やすのも勝ちあがるコツだ。
このようにして、一場所三日間で二勝以上すると、次の場所へ進める。その場合にも自分の成績しだいで、昇進の度合が変わるから、勝ち越しただけで気を抜かず、全勝を目指してガンバろう。
どんどん昇進して、自分が横綱になると、土俵入りもあるし、横綱で全勝すると優勝ということになって、表賞式もおこなわれる。
自分のシコ名を番付にのせてみよう！

©SEGA

☆フリッキー(セガ)かわいいヒヨコを無事に保護するんだフリッキー！

小鳥のフリッキーが、テラスに出てみると、かわいいヒヨコたちが日なたぼっこ。それを狙っているドラネコたち。フリッキーは無事に、ヒヨコたちを家に連れ戻すことができるか!!

●

コインを入れると、ゲーム画面はほのぼのメルヘンタッチ。登場するキャラクターがかわいらしいものばかりで、戦闘意欲は少しそがれるが、やっているうちに不思議と熱くなってくるというハッピービデオゲーム。

ゲーム内容は、比較的単純だ。テラスにいるヒヨコたちを、ネコや青ムシなどの妨害にもめげず、全て家の中につれもどしてやろうというもの。

プレイヤーが操作するのは、フリッキーという小鳥。まだ小さいためかあまり飛ぶのは上手でなく、ジャンプ程度だ。

このフリッキーがヒヨコたちにタッチすると、ヒヨコはフリッキーの後ろに、つながるようにしてついてくる。

この場合に、どんどんタッチしていくと、ヒヨコの行列は長くなっていき、家につれもどした時に高得点になる。

しかし、あまりヒヨコたちの行列が長くなると、ネコなどにやられる率も高くなるので、そこそこの長さでやめておくほうがいいだろう。

ネコは、通気口のようなところで目を光らせているので、そういう時には、近づかないようにする。追いかけてくるネコや青ムシを、やっつけたい場合には、テラスに置いてある植木鉢、ハンマー、etcなどを、ぶつけるという方法がある。

しかし、ぶつけるボタンとジャンプボタンが同じなので、コントロールがなかなか難しい。

全てのヒヨコを家につれかえると、ワンラウンドクリアとなり、次のラウンドに進めるのだ。テラスや家の入口が変わってより難しくなっているし、ときたま窓から怪獣が火の玉を吐くので、うかうかしてはいられない。

二、六、十…のラウンドをクリアすると、ボーナス・シーンになって、高得点を上げるチャンス。ぜひはりきろう

このゲームは、キャラクターのかわいさから、女の子に受ける要素もバツグン。その前にうまくなって見本を見せちゃうのがキミの使命？だ。

©SEGA

☆アッポー(セガ)最強リーグ戦を勝ち抜いてチャンプになるのは誰だ!!

プロレス界のスターが、全員集合。敵味方入りみだれての、乱戦は必至で、リング上は戦いのワンダーランドに。世界最強の男は誰だ！

●

コインを投入しスタートボタンを押すと、好きなレスラーを選べる。レスラーによっては使える技と使えない技があるので、よく考えてレスラーを決めよう。

操作性はやや複雑だ。八方向レバー一本と、ボタンが三つあり、はじめはとまどってしまうだろうが、使いこなすと、かなり多彩な技が披露できるので練習を積むことだ。

技の種類は、ドロップキック、エルボードロップ、パイルドライバー、ブレーンバスターなど一般的な技の他に、ヤシの実割り、ウエスタンラリアート、竹刀突きなど、それぞれのレスラーにしか使用できない得意技もある。

ゲームは、三本勝負。二本を先取すると試合に勝って次の選手と対戦ができるが、制限時間があるので、できるだけ早く勝負をつけなくてはならない。

技が決まって、ダメージをあたえると、頭の上にダメージスターがあらわれる。これは最初は白い星だが、ダメージを受けるにしたがって、黄色から赤い色に変わっていく。この星が白い時は、相手に攻撃ができないので逃げるのみだ。また白か黄色のときは、体固めをされても、相手の体をはね返すことができる。

またこの星が赤くなると、完全にグロッキーということになって、星が赤い間はピクリとも動けなくなってしまう。

選手では、BUCHIEがなかなか強くて、反則のチョーク攻撃やフォークでひたいをグサグサとさしてくるので、要注意。

レスラーの動きなどは、若干にぶいところもあるが、各レスラーが得意のセリフをしゃべったりするなんぞは、なかなかで笑わせてくれる。コミカルプロレスゲームの決定版！

★ハイパーオリンピック'84 (コナミ) いよいよオリンピックも近づいて、新ハイパー登場！

あのハイパーオリンピックがパワーアップして新登場。前作では陸上競技だけだったが、今回は水泳あり重量あげありと、競技種目も多彩になってキミのチャレンジを待っている。

●

コインを入れると、あのおなしみのメロディが流れてきて、ネームを入れるというところは前作と同じ。

ところがゲームが始まると、前作のトラック&フィールドとは変わって、画面にはプールが表示される。**水泳自由形**の始まりだ。この競技はひたすらRUNをたたいてスピードアップをして、BREATHがでたら息つぎをしなくてはならない。息つぎはJUMPボタンを押すことになるが、タイミングがずれると選手が水を飲んでしまい、遅れてしまう。

次は外にでて、**クレー射撃**の始まり。この競技は次から次へと飛んでくる標的を撃つというゲームだ。目標の方は自動的に決めてくれるので、そこに標的が来た瞬間に撃つと点数がはいる。全部命中だと鳥がでてきて、それにも命中させると三千点。

次はまた室内に戻って、**跳馬**競技の開始。この競技は今までのように速さや距離を競うのではなく、体操競技なので、空中での回転数と着地のうまさが、ポイントになりなかなか難しい。

その次は、**アーチェリー**。矢で的を射る競技だ。風向きの表示を頭にいれながら、JUMPのボタンで矢を発射する。このときはJUMPボタンを押している時間によって、角度が調整できる。どまん中に命中すると、NICEと出て六百点はいる。

この後は、**三段跳び**、**重量あげ**、**棒高跳び**と続くのだが、この三つは各自でプレイして確めて欲しい

ハイパー'84の登場で、ハイパーオリンピックのブームが再びやって来るのは間違いないだろう。ぜひとも一度はプレイして欲しいゲームだ！

C Konami

★バルガス (カプコン) キミは、バルガスに出会うチャンスはあるか!?

C CAPCOM

八方向レバーと、二つの発射ボタンで、十一種類以上の敵をやっつけていくシューティングゲーム。得点UPの方法が多数あるので、得点を競いたいゲーマーにぴったりのゲーム。

●

キミは、謎の惑星を飛行するパイロットだ。八方向に動けるレバーとツイン連射砲、そしてキャノン砲を発射できる二つのボタンを駆使して、敵宇宙船を全て破壊しよう。

武器の説明だ。ツイン連射砲は、一回ボタンを押すごとに二発発射されるし、連射も可能で、通常はこちらの方で戦うようにする。

キャノン砲は、プレイ開始時には、五発所持している。画面上の表示が無くなったら、撃つことができない。これを増やす方法としては、画面に出てくる"POW"の文字の上を飛行することによって、補給ができる。

キャノン砲は、すごい威力があるので、一発で敵の戦闘機をまとめてぶち壊してしまうことが可能だ。そうすれば得点もアップし、100、200、400～1000、2000…となって多くの敵を一発でやっつけるほど、高得点が得られる。

しかも、大型の敵に対しては、ツイン連射砲だと六発命中させないと破壊できないが、キャノン砲なら一発で破壊でき、最強のバルガスでさえも、十二発必要なところをたった二発で破壊することが可能だ。

画面上には、"POW"の他に、ⒺⒹⓈといった信号が出る。これを取れないと、その信号に応じてゲームの難度があがっていき、プレイヤーに不利となってしまう。

Ⓔは敵の種類が増し、Ⓓでは敵の弾の数が増え、Ⓢは敵のスピードが増加される。加えてこの信号を連続して取っていくと、うれしいBONUSが待っている。

敵の種類は、小型戦闘機五種、大型機三種、その他に敵の警戒網に現われる敵が三種、編隊を組んで出現する敵が四種、そしてバルガスがいる。

ステージは三ステージ構成で、そのステージのつなぎは、ボーナスステージだ。

バルガスに行きつくまでにキャノン砲を一発も使わず、バルガスをもツイン連射砲だけで破壊すると、バルガスの得点が五万点になる。

このゲームは、自己のポイントだけが全てを物語るポインティングゲームなので、ずえったいにガンバろうぜ！

C TAITO

☆ビクトリアスナイン（タイトー）イライラ続きの巨人ファンも、このゲームでV！

タイトーから、リアルベースボールゲームが登場！キミは、ピッチャーにも、バッターにも、そして外野の守りさえもやらなくてはならない。キミのテクニックは、コンピュータを上まわることができるか。

●

コインを投入すると、十二球団のうちから、自分の好きなチームを選ぶことができる。相手の方は、コンピュータが同リーグの中から選んで試合開始。ここで疑っているのは、試合が始まる前に、照明灯に灯りが入って、ナイトゲーム開始のふんいきを作ってくれるのだ。

対戦は、対人と対コンピュータの二とおりがあり、ワイワイやりたいなら対人の方がおもしろい。

打者がバッターボックスに入ると、ピッチャーとバッターがズームアップされ、ピッチャーからの投球などは、なかなかの迫力だ。

投球ゾーンは、九つに分かれていて、球筋を予測してそこにレバーを倒し、「打つ」ボタンでスイングする。タイミングは、投球が黄色くなった時に打つとピッタシとなる。

打ったら走るわけだが、一塁にだけは自動的に走るようになっている。そこからの進塁と盗塁は各塁に対応するボタンを押すことになる。

これでヒットエンドラン、バントエンドランも可能なのだ。

もちろん走塁途中のランナーを戻すこともできるから、細かいプレーも充分おこなえる。

各打者の打率とホームラン数は、ゲームの電源がONになっている間、一打数毎に変化していくというのもおもしろい。

次に守備にまわった時には、ピッチャーになって、四種類の球とスピードの変化で、かわしていくようにする。

打たれた場合、内野は自動的に捕球するが、外野手の方は枠のついた選手をレバーで操作しボールに追いつきボタンを押して捕球する。

捕球の際、モタモタして八秒以内に球を捕らないと、放棄試合になりゲームオーバーとなってしまうキビシサもあるので注意。

攻撃側も守備側も、バッターがバッターボックスに立つまでに、選手交代のボタンを押すと、ピッチャーかバッターを替えることができる。ピンチまたはチャンスのときには、フルに利用しよう。

対人でやっていて、各イニングを終了した時に、勝っている人の方は、次のイニングからコンピュータと対戦する。対コンピュータの場合は、コンピュータにリードされると、ゲームオーバーになってしまう。

試合が終了すると、勝利投手、負戦投手、勝利打点、ホームランを打った打者が表示されるのも楽しい。

プロ野球シーズンもまっ盛り。キミもゲームで燃えよう。

C DECO

☆大相撲（データイースト）目指せ横綱！デコの格闘技ゲーム第二弾。

日本の国技である相撲、それがついに、ビデオゲームになった。日本的なグラフィックと臨場感あふれるサウンド、日本人なら、一度はやってみたくなるゲームだ。

●

日本人の男なら、だれでも一度はやったことのある相撲、それがデータイーストのスポーツシリーズで、ビデオゲームに再現された。

ルールは十五日間ある相撲の日程を、三日間ずつの5回にわけて、その三日のうちに二勝以上して勝ち越すと、次の三日間にチャレンジするというもので、二敗してしまうとゲームオーバーになってしまう。

プレーヤーは、レバーとボタンで力士を操作するようになっていて、なれてくると多彩な技を使うことも可能である。

相撲は立会いから始まるが、その立会いの時の位置も、決めることができるので、前で立会えば、すぐにまわしをとって、四つ相撲、後にさがって立会うと押し相撲というように、自分の好みのスタイルで、相撲をとることが可能になっている。

組んでしまって四つ相撲になったら、ボタンを力いっぱい何回も叩くと、画面上部にあるゲージのパワーが増していくので、ある一定の線を超えるまでしゃかりきになって叩く。

その線を超えたときに、タイミングよく、レバーとボタンを入れると、技を仕掛けたことになり、うまく決まると、技の名前がでて勝利を得る。

こうして、三日間を勝ち越していくと、上位陣と当たるようになり、懸賞がかかったりしてボーナス点も、もらえる。

三日間を勝ち越している限り、ゲームはどんどん続くので、キミもいつかは、横綱に？

てーてきにゲームじゃゲームじゃ!!

ランド街

東京新宿歌舞伎町

ゲームランドたっていっぱいあるんだい！ 遊びの震源地"新宿・歌舞伎町"は、ゲーム大好きのキミがワクワクするようなゲームランドがいっぱいなんだぜ。そんなに広くない盛り場エリアに、なんと28店ものゲームセンターが集中しているってのは見ごたえも遊びごたえも充分！

しかし、取材班として、とっても残念だったのは、そのうちの6店が取材拒否したってこと。わが国唯一のゲーム雑誌であるAMライフの取材に応じられないってことは……。こーゆーゲームセンタは青少年健全育成には無感心なのかも知れない。ま、それなりのゲームセンターってことで店名と場所は掲載してあるのでヨロシク!!

4 プレイシティキャロット新宿店

（新宿3の21の9 ☎352・5346）

シティ派のキミが、つい足を運びたくなるような、カフェテラス風ガラス張りの入口。

店内もシンプルだし、ゲーム音のボリュームが小さめなので、落ち着いてゲームができそうだ。

他に、月に一回ニューゲームの試行会などの催しもある。

2 カジノポートマーメード

取材拒否

3 新宿スポーツランドNo.2

（☎350・6902）

セガの直営店。フロアは狭いけど、一人静かにゲームをするには落ち着けそう。ジュークボックスで大好きな曲を聞きながら、ゲームにいそしむのもおつなもんかもね。

4 新宿バッティングセンター

（歌舞伎町2の21の13 ☎200・2478）

ゲームランドではないけれど、バッティングセンターに遊びに来たついでにゲームを楽しむ人も多い

5 チボリランド

（歌舞伎町1の12の9 ☎209・8064）

アダルトっぽい雰囲気の店内。場所からして大人の利用者が多い。テーブルゲームもあるが、やはり人気はコインゲーム。

6 GAME 2000X

（歌舞伎町2の36の3 ☎209・0086）

なんと、入口上にでっかいロケットと未来人がドーンと構えている。店内はロケットの中のような作りになっている。スペースも広いし、SFチックな雰囲気で、ちょっと暗くなってから入ってみたいゲームランド。

7 ゲームファンタジア さくら通り店

（歌舞伎町1の6の8 ☎208・0442）

こちらもアダルトっぽいムードのお店。青や赤の照明でディスコのようなゲームランド。スペースは広い。やはり利用者は大人が多い。

人気ゲームは、ボールポジション、パンチアウト。

8 スターダスト

（歌舞伎町1の17の13 ☎208・9521）

歌舞伎町中央通りにあるでっかいゲームランド。高校生など若い人たちに人気を集めている。トロピカルムードの2階のフロアは、無料ドリンクサービスもあるのがうれしい。

人気ゲームはギャプラス。

9 ゲームファンタジア セントラルロード

10 ゲームファンタジア イズミ

（歌舞伎町1の17の10 ☎200・6577）

⑨⑩共にシグマの直営店。イズミの方は、店内が潜水艦の内部のような作りになっていて、これからの暑い季節にはサイコー。2階はサービスフロアで、50円コーナーなどがある。

11 ゲーム MIRRYI MII

（歌舞伎町1の17の2 ☎200・9140）

タイトーの直営店。まだ新しいお店なので、フロアもピカピカ。テーブル間のスペースが広いため、ゆったりとゲームを楽しめる。

12 ゲームプラザシルビア

（歌舞伎町1の15の5 ☎200・5637）

入口を入って上へ行くとビデオゲームコーナー。下へ行くとアダルトゲームコーナーになっている。ゲーム音のボリュームを

少し落としているので、静かにゲームをやりたい人におススメ。人気ゲームはサンダーストーム。

13 ジョイランドTOKYO

（歌舞伎町1の18の9 ☎200・9968）

2階は50円ゲームコーナー。それに、女性は2、000〜5、000点、男性は20、000〜50、000点出すと、オスローバッティングセンターの招待券がもらえる。

14 ゲームインSTAR

（歌舞伎町1の21の1 ☎200・1665）

新宿コマ劇場のまん前にあるゲームインスターは、オジサンたちにもちょっと遊べそうな、クラシックゲームも置いてある。フロアは広々としていて、ゲーム音も控えめ。

人気ゲームはゼビウス、VSテニス。

15 カーニバル24

（歌舞伎町1の20の1 ☎200・9448）

入場料制で、学生800円、一般1、000円(土・日・祭日は、全て1、000円)払えば遊び放題。店内には、カップヌードル、飲み物などの自動販売機もある。日、祭日の夕方6時以降は、カップルで入場すると無料になる。

人気ゲームはサーカスチャーリー、ザビガ、VSベースボール。

19 ゲームファンタジアミラノ

（歌舞伎町1の29の1）

1階がコインゲーム、2階がビデオゲーム、3階がビンゴゲームとそれぞれ分かれている。ビデオゲームのフロアには、卓球コーナーもあるので、そこで汗を流して再びゲームに励むのもGOOD！

17 ルナパーク

取材拒否

19 フロンティア

取材拒否

19 チボリランド ゲームオスロー

（歌舞伎町1の22の7 ☎209・5517）

2階は50円コーナー。⑬のジョイランドTOKYOと同様、一定スコアをとると、オスローバッティングセンターの招待券がもらえる。人気ゲームはゼビウス、TX−1

22 カーニバルプラザ

（歌舞伎町1の18の5）

ごちゃっとした店内が、いかにも元祖ゲームセンターといったカンジ。客層は、大人が多い。フリッパーゲームに人気。

14 ニュープリンス

取材拒否

22 ゲームインKIGAWA

取材拒否

23 ゲームファンタジア

取材拒否

24 ゲームラッキージョイボックス

（歌舞伎町1の23の12 ☎200・1232）

このあたりのお店は、たいていそうだが、24時間営業で、年中無休。但し、未成年者は、時間制限があるからね。

人気ゲームはボールポジションII、ロックンバンバン。

25 プレイシティキャロット一番街店

（歌舞伎町一の17の6 ☎209・8832）

ナムコ直営店。2階は50円コーナー。また、女性客には無料券プレゼントが反響を呼んでいる。それにフロア奥にあるピン立てゲームで、うまく立てたら、ゲーム無料券がもらえる。

その他、ナムコのゲームセンターでは、会員証があり、点数をためると、楽しい特典がいっぱいある。

人気ゲームはスパイハンター、ドラゴンズレア。

25 セントラル

（歌舞伎町一の17の5 ☎200・0035）

小さいながら、すっきりした店内。人気ゲームは、ギャプラス。

27 エコーゲームセンター

（歌舞伎町一の23 ☎209・5493）

40インチのマルチスクリーンで、ゼビウス、スペースインベーダー、ギャラガなどのゲームが楽しめる。店長さんは、あまり口を出さないので、気安く入ってゲームができる。人気ゲームは、VSテニス

28 ファンファクトリーみかど

（歌舞伎町一の28の1 ☎209・0039）

タイトー直営店。こちらの自慢はなんといっても、最上階のレーザーディスクのブース。映画、コンサートなどの豊富なディスクから好きなものを選んで楽しめる。

GAME LAND MAP

① プレイシティキャロット新宿店
② カジノポート
③ スポーツランドNo.2
④ 新宿バッティングセンター
⑤ チボリランド
⑥ GAME 2000X
⑦ ゲームファンタジア桜通り店
⑧ スターダスト
⑨ ゲームファンタジアセントラルロード
⑩ ゲームファンタジアイズミ
⑪ MIRRY-MⅡ
⑫ ゲームプラザシルビア
⑬ ジョイランドTOKYO
⑭ ゲームインSTAR
⑮ カーニバル24
⑯ ゲームファンタジアミラノ
⑰ ルナパーク
⑱ フロンティア
⑲ チボリランドゲームオスロー
⑳ カーニバルプラザ
㉑ ニュープリンス
㉒ ゲームインKIGAWA
㉓ ゲームファンタジア
㉔ JOYBOXラッキー
㉕ プレイシティキャロット一番街店
㉖ セントラル
㉗ エコーゲームセンター
㉘ ファンファクトリーみかど

大久保病院
アシベ会館
ジャパンレンタカー
野郎寿司
風林火山
アラオビル
あみもと/活魚
スパゲティ/よ平
タヘコ
珈琲館
東宝会館
アマンド
コーヒー/モン
スポーツマン社
キーボード/サウンドボックス
喫茶/らん
パチンコ/モナミ
なにわ/うどん
喫茶/でんえん
すし半
コマ劇場
ミラノ座
地球座
東映
交番
ロッテリア
人竹/質舗室
書店
喫茶/上高地
あみだこ
大和銀行
水野屋/酒店
ジロー/パブ
パチンコ
区役所分庁舎
東京相互銀行
ゴールデン街
ビデオテープセンター
新宿文庫
らんざん/しゃぶしゃぶ
カフェレストラン
中央通り
劇場通り
桜通り
東通り
区役所通り

TALKING NOW

ミスターDOのシリーズでゲームファンを沸かせる
ユニバーサルを本誌読者が直撃!!

出席者　横山一郎／開発関係2名(ユニバーサル)池田雅行／吉武勝雄／竹森由起／手塚一郎／見城こうじ(本誌読者)野坂雅博／阿部一夫(本誌)

突然ですが座談会
ユニバーサルの巻

風薫る五月のとある土曜日、我々取材班は、本誌読者五人を引き連れて、日本橋にあるユニバーサル本社に向かった。

●

早速開発と営業関係者を囲み座談会。

見城　ユニバーサルのゲームというのは、どういったポリシーがあって開発されているのでしょうか。

開発　やはり誰にでも楽しんでもらえて、これがユニバーサルのゲームなんだと、すぐにわかるようなゲームを作っているつもりです。

見城　何人くらいの人で、またどのくらいの年齢の人達が作っているんですか。

開発　ウーン（と少し考えて）人数というのは、あまり答えられないのですが、どのくらいの人達で作っていると思いますか？（と逆に質問）

吉武　そんなに人数は、多くないでしょう。

池田　三〜四人でチームを作っていて、そのチームがまたいくつかあり、それぞれに違うゲームを担当しているんじゃないでしょうか。

開発　なかなか鋭いところをつきますね。

当らずとも遠からずというところですね。年齢の方は、平均で23〜24才ぐらいといったところです。

吉武　開発したものでも、ボツになるものもあると思うんですけど、どのくらいの数なんですか？

開発　そうですねー、40〜50はあるんじゃないですか。

手塚　そんなにたくさんあるんですか。それではそのボツの理由というのは、どんなものなのか教えて下さい

開発　まず内容か貧弱なもの、それに着眼点かはっきりしないもの、などはだめですね。

竹森　もう少しくわしく説明して下さい。

開発　内容が貧弱というのは、実際に画面を見たりプレイしてみた場合に、これではちょっとというのは完全にボツになります。着眼点の方は、プレイヤーになにをやらすのか、ということがはっきりしていないものはだめです。つまりあまりにも複雑な要素か、からみすぎているものというのは、いいゲームとはいえない

名前　池田雅行
年齢　19歳
ゲーム歴　12年
指にタコかてきるようなゲームを、待っています。

名前　見城こっし
年齢　19歳
ゲーム歴　10年
基本コンセプトをおろそかにし、演出でごまかそうとする、最近のゲームは閉口する。

名前　竹森由起
年齢　18歳
ゲーム歴　6年
シューティングゲームが好きで　今はバルガスかおもしろい

と思います。

見城　開発期間というのは、どのくらいかかるものなのでしょうか。

開発　長いもので一年ぐらい、短いものだと、どれくらいだと思いますか。

池田　二～三ヵ月ぐらいじゃないでしょうか。

開発　今までで、一番短かったものというのは、一ヵ月というものがあります。

一同　へえー（とおどろく）。

手塚　それは何というゲームなんですか。

開発　それはちょっと(笑)。わりと初期のものです。

吉武　ユニハーサルのゲームというのは、比較的難しいと思うのですかどうなんでしょう。

開発　そうですか、そんなこともないと思うんですけど。

見城　いや僕もそう思います、たとえば、ユニコーンなんかにしても、設定に少し無理があるというか、僕たちのようにゲームの説明をよく読んでからやるプレイヤーはまだいいですけど、一般のプレイヤーはあまりああいうのは読まないで、プレイしてしまうと思うんです。そうすると、どうプレイしていいのか、わからないという部分があるように思います。

横山　一般のプレイヤーというのは、あまりゲーム説明などは読まないんでしょうか。

竹森　ええ、特に女の子などはほとんど読まないんじゃないでしょうか。そういう場合を考えて、トレーニングステージというようなものを、つけたらいいと思います。最近では、リブル・ラブルやチャックン・ポップなどについているようですが。プレイヤーが自分で試してみて納得する部分というのは、大きいと思います。

開発　なるほど、大変参考になりました（笑）。

池田　ユニバーサルのゲームには、隠れキャラというのがあまりないようなのですが。

開発　うちのゲームには、あまりそういうのはないのですが、ミスタードウの中には、バラの花がでてくるんですよ。

池田　あの赤いものは、バラの花だったんですか、バグかと思っていました（笑）。

開発　しかしユニバーサルの考え方としては、あまりそういう要素を増やすよりも、純粋にゲームを楽しんで欲しい、というところがありますんで。

見城　それには僕も賛成です、最近のゲームは、ゼビウス以降、隠れキャラを探すほうがゲームの主体になってしまい、メーカーの方もそっちの方にばかり、力を入れているような感じがあります。

手塚　レバーやボタンなどの操作方法なども、最近は複雑すぎて興味をそがれる部分があると思います。目新しいものを作ろうという、メーカーの姿勢もわかりますが、一般のプレイヤーは混乱するだけだと思うんです。

池田　僕もシンプルな、一本のレバーと一つか二つのボタンだけというほうがいいな。

見城　やはりこれからのゲームというのは、ある程度複雑になるのは、やむをえませんが、その中で操作方法やゲームのやり方などは、わかりやすいというゲームを作ってほしいと思います。

一同　（うなずく）

こうして約一時間、ゲーム関連やそれ以外の雑談が続き、一同満足気にユニバーサルを後にした。心の内に、この日の話から何かのゲームが生まれればと願いつつ。

名前　吉武勝雄
年齢　17歳
ゲーム歴　7年
最近のゲームはくだらないものが多い。

名前　手塚一郎
年齢　18歳
ゲーム歴　7年
よく練られたゲームが少ない！

ユニバーサルの歩み

昭和45年にＴｉｍｅ80というアーケードマシンを発表、これが大当りし、昭和48～52年ごろは、大型アーケードマシン（ニューケンタッキー・ダービー、キング・オブ・キングス）のエポッキング・メーカーとして実績を上げてきた。

昭和52年になると、初のビデオゲーム、スクラッチ（ブロックくずし）を発表。

その後、四年ぐらいのあいだは、フリッパー数種と、スペースものを中心にして、ギャラク

シーウォーズ、スペース・パニック、レディバグなどのゲームを生みだしていった。

そして昭和57年、いよいよミスター・ドゥの登場。このゲームは日本はもちろんのこと、アメリカで大ヒット。アメリカのアミューズメント雑誌の発表でインカムNo.1。ＡＯＥショーで選出されるオペレーターが選ぶ、年間優秀ゲーム部門でも、四位になっている。

このドゥシリーズは、引き続きユニコーン、ワイルドライドという作品もうみだしており、ピエロはユニバーサルのシンボルとなっている。

連載ルポルタージュ 12

超人気のゲームランドでゲームおんち解消!!

■今年四月三日に、歌手のジェラシーまでかけつけて、華々しくオープンしたゲームセンター「アタック2」。この様子はNo.17でも紹介したけれど、ひきつづいて、オープン以来すごい人気という「アタック2」に、ミキがアタック!

ユニークなフロアには、ヤングがいっぱい

「それっ!」と、勢いよく降りたのは、地下鉄有楽町線、東池袋駅。地上に出ると高速道路の下で、ちょっと暗い気分。やはり、メインストリートからせめてみたかったね。

私たちは、サンシャイン60の裏から、のそりとサンシャイン60通りに出て、その明るさとにぎやかさに軽いめまいを感じたほどです。人とぶつかりながらフラフラ歩いていると、カメラ店の隣に大きな看板が目に飛び込んできました。

「意外と入口は狭いんだなあ」と思いながら、一歩足を踏み入れると、あれ? 違う世界に来ちゃったみたいです。

お店の自慢 ピチピチギャルのDJ

…ゲームが並ぶ入口フロアはすぐ途切れ、五・六段の階段を降りると、別のフロアが広がっています。このフロアは、コインゲームが、大人のムードで並んでいます。

土曜日の午後のせいか、店内はまるでデパートのバーゲン会場みたいな混みようです。みんな、すぐに二階へ昇っていきます。私も、そのあとをついてゆくことにします。

「ギャ！」これは驚きです。ここは、テーブルゲーム大集合といった感じです。二階も一階同様、ひとつのフロアでなく、三、四段、階段を上がったり、下がったりして、テーブルゲームが並んでいます。なんとなく、不思議な感覚。

…と言うことで、さっそく声の主に会いにDJルームまで　ちょうど舗道に面していて、ガラス張りでわりと広く、本格的な感じです。

ビートルズの曲を流しながら、気持ちよくしゃべっている古川亜弥さんがひと言。

「まだ慣れないんですけど、歌手の特集をしたり、今話題になっているニュースを捜してしゃべります。ここで話をしていて、外のお客さんが店に入ってくれるとうれしいですね」

専門学校に通っている十八才のアヤちゃん、ブースの中から入ってくるお客さまに「いらっしゃいませ」と感心に声をかけたりしています。

このブース、将来はFMミニ局として店内に電波を飛ばそうという案もあるとか。

店内には最高得点が掲示してありますが、これからは最高得点を出した人のポラロイド写真もいっしょに貼るそうです。

ここで人気のあるゲームは、パンチアウト、サンダーストーム、ギャプラス、フリッパーなどです。

女の子のグループがどっと入

Vサインでコンニチワ！
本日のDJ、古川亜弥ちゃん

ブイーン！ どうだ、かっこいいでしょ
（タイトー/レーザーグランプリ）

●街の雰囲気にマッチしたゲームセンター

若くてカッコイイ伊藤店長は、

「ここは昔、有名な名曲喫茶でそのフロアを生かすように使っていますが、うまく利用するのはなかなかむずかしくて、何度も変えたんです」

と

ミキ　それにしても、ずいぶん入ってますねぇ

伊藤　おかげさまで、小学生からサラリーマンまで、幅広く来ていただいてます。それに、サンシャインのすぐ近くでしょ

日曜日や祭日は家族連れが多く、お子さんがゲームをするのを見て、「へぇー」と感心なさって、ゲームに対する認識を改めるおかあさんもいます

ゲームに自信がつきました！

って来ました。輪の中に入って、このお店について聞いてみましょう。

「女の子でも入りやすいし、新しいゲームがあるから良く来るの。最高得点出すと、次の日から一週間有効の無料券がもらえるから、ついつい来ちゃうんだ」

――どのゲームで最高点出した？

「スピードゲームとマリオブラザーズ。無料券がもらえることより、標準点よりいったんだなって思うと、うれしい」

この無料券、各ゲーム機に、男女それぞれの目標得点が表示してあり、みんなそれをめざしてがんばっているようです。

では、ミキも挑戦。スタッフからの勧めではじめたのは、〝ポンジャック〟。これは実にかわゆいスーパーマン　レバーとボタンを調節して、ボーンとはねます。

「それ、はねるんだ」「ギャ、墜落ノ」でも落ちたあとの、マークがこれまたかわゆくて、いつのまにか、ゲーム大の苦手ミキちゃんが、燃えてしまったのです。

聞いて下さい。ここの女性最高得点の五〇〇〇点を越えて、八八一〇点を取ったのです。感激ノ　ほめてやって下さい。

調子にのって、次は「ロックハンハン」。昔のモグラタタキゲームと同じ形式のものに挑戦。よく読まずに、一人でランプのつくものは全部たたいていたら、「白をたたくと、減点だよ」とスタッフの声。あわてて赤をたたきはじめたらゲーム終了。〝運動不足〟の赤ランプ表示で、たったの十二点。終わってからよく説明を読むと、なんと白をたたかなければいけなかったのです。逆を教えたスタッフにウラミがつのります。

将来はアーケードもできる計画のある、池袋駅からサンシャイン60を結ぶ〝サンシャイン通り〟に面する、今超人気の〝アタック2〟について、岸田部長は、「小さくてもいいから、楽しく入りやすいお店にして、この通りの発展にも尽したい」と、最後にひとこと。

ゲームおんちのミキでも、充分楽しむことのできた「アタック2」。とても明るいし、スタッフに女性もいるので、女の子同志でも安心して遊べるし、またおかあさんたちに是非来てほしいゲームセンターです。

帰りがけに「ありがとうございました。また、いらして下さいね」と、DJのアヤちゃんが、ブースの中から元気に送ってくれました。

ハイスコアも目立つ所にハノノと掲示してあるので、みんなガンバノて挑戦してネ、

ロノクバンハンのミキの腕前
〝運動不足〟（ウソォ）

ミキ　へー、すばらしいことですね。

「そうですよ。大人の方も、ゲームは健全だということをわかってもらうためには、一度来てその目で見てほしいですね」

と、企画部長・岸田さん。

「僕も、以前は全然知らなかったし、この電子音にも抵抗があったんです。しかし、いざ始めてみると、意外とおもしろいんですね。それに子供たちも記録に挑戦したりで、純粋で健全ですよ。能力の限界に挑戦するという意味で、大変プラスになると思います。頭から思い込まないで、やはり一度自分の目で見てほしいですね。その点、ここは買い物帰りに、軽い気持ちでフラッと寄れる場所ですから、是非、どうぞ」

と、力強くおっしゃっていました。

ミキ　理解のある部長さんですね。

伊藤　はい。この店は、若い従業員ばかりなので、礼儀、言葉使いは正しく、子供たちにも、きちんと注意するようにしています（お話を伺っていると、急に女性の声が店内にBGMと共に流れてきました）あっ、これ、このDJも、うちの売り物のひとつなんです。入口左側に、DJルームを設けて、毎日夕方四時から、八時まで、大学生ギャルのDJを行なっているんです。けっこうカワイックて、評判いいんですよ

MSXパソコン 主要12機種勢ぞろい!!

MSXが発売されて約10カ月。メーカー各社は、早くも上位機種を発表したり、さまざまなアイディアを盛り込んだりで意気盛ん。

今までのパソコンと違い、その用途が、オーディオコントロールやビジュアルコントロールなど、各社固有のコンセプトに応じているのが、ユーザーにとってはうれしいのひとこと。自分の好み、用途に合わせたものを選び、その他の必要なものは、他社のオプションの利用も可能というのはMSXならではのもの。MSXパソコンの代表機種を紹介するとしよう。　尾上勝行

ひとりだけのパソコンから、家族みんなのホームパソコンへ。

三菱

ML-8000

ML-8000の特長というと、周辺機器の豊富さがあげられる。それを列記していくと、まずデータレコーダー。スイッチONで自動的に巻戻しを開始してPLAY状態で待機、自動頭出しもついた、フェザータッチのデータレコーダー。

テレビプリンターは、ワンタッチで、TV画面をコピーすることができ、今出力しているプログラムのリストや、グラフィックなどもコピーができて、幅広い使い方が可能。

HEXテンキー、これは三菱のオリジナル、オプションで、数字入力の多いプログラミングや、マシン語入力などで電卓感覚で使うことができる。

マイクロ・フロッピーディスク。三インチというコンパクトサイズで、250KBの大記録容量を実現、膨大な情報もすばやく検索が可能。ミニロボット・ムープマスター。MSXで操作できるアームロボットだ。六軸五自由で動作シミュレーションやCAI、ウインドディスプレイなど、無限のアイディアで使える本格的ロボット。

この他にも、MSX用カラーテレビ、プリンタ、ジョイスティックなどなど。周辺機器の多さは、目を見はるものがある。

本体の方は、これら周辺機器を接続するための、各種インターフェースが用意されており、ダイレクトな接続が可能。

もちろん、本体と周辺機器のデザインも統一されており、システム感覚で、システムアップしていくことができる。

キーボードはJIS規格の文字配列と、スカラプチャー・タイプを採用、キートップが湾曲しており、長時間の使用でも指の疲れが少ない本格派のキーボードになっている。

ML-8000は、使う人の成長に合わせ、進化していくマシンといえるだろう。

本体価格　¥59,800

ソニー

HIT BIT HB-75

聖子のパソコンでおなじみ、ひとびとのヒットビットの上位機種

ソニーのMSXパソコンは、独自のソフトウエアが内蔵されていて、それが「HIT BITノート機能」だ。これは以前のHB-55にも内蔵されていたが、住所録、スケジュール、メモの三種類のデータ処理をする機能で、家庭なんかではよく使うものばかりだ。

HB-75では、この機能が強化され、作成したデータをカセットにコピーしたり、作成した住所録をアイウエオ順に並びかえること。そして血液型や、年令などのキーワードで検索する、という三つの機能が加わった。

こういう便利な機能が、最初から内蔵されていて、すぐに使えるというのは、大変にいいアイディアだと思う。マイコンなどを買った場合に、データー処理をしたくても、それには先にプログラムを作らなくてはならず、結局ゲームにしか使用していないというケースが多いので、他のメーカーも考えて欲しい機能だ。

RAMも64KBと大容量になり、たくさんのデータ処理にも充分対応できる。

その他の特徴としては、メニューセレクト方式と呼ばれるものがある。画面に五つのメニューがでるので、その中からカーソルキーを使って、自分の必要なものを選ぶという方法だ。

キーボードは、フルストローク・キーボードで文字も大変見やすくなっているし、見た感じにも高級感がありカッコイイ。

周辺機器には、PRN-C41というカラープロッタープリンターやジョイスティックがあり、グラフィックソフトも近々発売される。

HB-75は、パソコンを買ってすぐに実用的に使いたいという人や、もちろん見た目がかっこいいのでという買い方の人でも、失望することはないだろう。

本体価格　¥69,800

線の色などを自由に指定することもできる。

そして最後がスチル機能。この機能は、テレビやビデオの画像の一瞬一瞬を、モノトーンの点画にデジタル変換することができる。そしてその画像をメモリーしてしまうこともできる。

このスチル機能とライトペングラフィックスをプラスすると、メモリーした画面を下絵として使い、そのうえにライトペンで

東芝

パソピアIQ HX-10DPN

64KBのRAMとRGB21ピン端子対応、1クラス上の機能をもつ高性能MSX

この機種の主な特長というと、まずRAMのメモリが64KBという巨大なものだということ。MSXのパソコンでは現在最大のものである。東芝はいち早く64KBの機種を商品化してきたが、これはMSXの将来を考えると大変重要なことである。MSXが今後パソコンの世界で主流になるためには、ハードの改善が必要だと思うからである。

とにかくこれだけメモリが大きいと、情報処理、つまりワープロや住所録などで使用する場合にも、データが数多くインプットできるので、ビジネス用としても、充分使っていける。

もう一つの特長は、RGBをアナログレベルで出力できるということだ。これまでのRGBは赤、緑、青をデジタルレベルで合成していたために、八色しか発色できず、画面が単調で奥行がなく自然さを欠いたものとなっていたが、HX-10DPNでは、赤、緑、青の三色をアナログレベルで混合して、完全に十六色を発色させることができるため、美しい画面を出力することが可能になっている。

今まで、MSXの画面は、もう一つというところだったが、このマシンは色のにじみもなく、鮮明な画面でかなり見やすい。

キーボードは、色分けがされていて、見易くなっているが、やや高級感には欠けるようだ。

その他の特長では、ソフトによって、スーパーインポーズ機能も使用可能。

プリンタインタフェースも内蔵されているので、ワープロソフトや宛名書き、データ整理のときには重宝する。

このようにHX-10DPNは、現在のMSXパソコンの中では高い水準をほこっており、売れ行きトップというのも、わかるような気がする。

これからのMSXは、このように高性能化されたものが、増えるのではないだろうか。

本体価格　¥69,800

サンヨー

ライトペングラフィックスに、スーパーインポーズ、そしてスチルのできる多機能パソコン

WAVY11

WAVY11は、サンヨーのMSXシリーズ最上位機種である。さすがに高級感のある作りと、他にはない機能は、高級志向の人には魅力ある製品だろう。

このマシンは、もちろんMSXのパソコンとしての機能はもちろんビジュアルな部分がより強調されている。

まずスーパーインポーズ機能。これはテレビやビデオの画面に、自分で書いた文字やグラフィックを重ね合わせることのできる機能である。

次に、ライトペングラフィックス。この機能はサンヨーが以前からやっているもので、WAVY10にも搭載されているし、ライトペンユニットも発売している。画面の上にライトペンを押し当てて、なにかを書くと、それが画面上に表われるというもので、バックの色、線の大さ、手を加えて修正したり、色を塗ることもできる。

スチル機能のもうひとつの特長は、スチルした画面をプリンタで打ち出して、ハードコピーがとれるということだ。それは印刷物として残るので立派なアートといえるだろう。

キーボードと本体は分離型となっていて、セッティングも自由にできる。

キーボードは、MSXにはめずらしく、10キーを含む87キーの本格派タイプで、文字もなかなか見やすい。

WAVY11は、MSXをただのゲームマシンとして使う人には、もったいないが、コンピューターグラフィックに興味のある人にとっては、これ以上のマシンはないだろう。

本体価格　¥99,800

ヤマハ

ボクたちの限りない夢に応えて、発展自由。ゲームだけで終りたくないユーザーへ／

YIS503

YIS503は、発展性のあるマシンである。それは本体を見ると三種類のスロットを装備していることからもわかる。

特にヤマハという、メーカーの性格からか、音楽機能をメインにしたソフトが多く、その核になるのが、FMサウンドシンセサイザユニットだ。これはFM音源を採用していて、四十八種類の音色データを内蔵、最大同時発音数は八音、しかもその八音をすべて異なる音がだせるというスグレもの。これにミュージックキーボードを接続すれば、すぐにも演奏も可能のミュージックマシンに早変わり。

他にも、FMミュージックマクロ、FM音色プログラム、FMミュージックコンポーザ、プレイカードセットなどを使えば自分で作った曲をコンピュータが演奏してくれたり、BASICプログラムで効果音を作ることもでき、完全に気分はミュージシャンだ。

しかしYIS503は、音楽機能だけを重視しているわけではなく。ちゃんと他の周辺機器もそろっている。特に漢字ワープロユニット、熱転写プリンタ、プリンタケーブルからなるホームパーソナルワープロのセットは、文章作成はもちろん、年賀状やカードケースへの印刷など、家庭内での文字を使う様々なケースに対応が可能で、値段も低価格といいことずくめ。

本体に関しては、MSXとしての標準的な機能をもち、キーボードの色はやや地味めだが、使用してみると、リターンキイやカーソルキイは、大変使いやすくなっている。

YIS503は、本体だけでも充分使えるが、周辺機器をプラスすることによって、その機能を本当に発揮させることのできるマシンだろう。

本体価格　¥64,800

富士通

FM-X

ゼネラル

PAXON

だれにでも簡単に使えるMSXと、テレビがドッキング！

PAXONの特長は、ズバリ目で見てわかるように、テレビとパソコンが一体化しているということだ。

このことによるメリットとして、パソコンを使う場合に、パソコンからの信号を直接、テレビのRGB回路へ接続しているために、信号のロスが少なく、グラフィックの表示や、小さな文字など映像にチラツキがなく、画像が鮮明で目が疲れない。

パソコンを使うたびに、アンテナ線をつけたりはずしたり、というようなわずらわしさがなくなった。

場所をとらないので、省スペースに役立つ、などの利点がある。PAXONの機能としては、まずテレビにパソコン本体と共に、ROMカートリッジの差しこみ口と、ジョイスティックの接続端子が付いているので、キーボードなしの本体だけで、即ゲームが楽しめる。

二千文字表示能力のある高精度フラットスクエアブラウン管を採用しているので、クッキリした画像が得られる。

他に便利な点では、押すだけで「RUN」と「LOAD」になるボタンがついていて、いちいちキーボードを叩かなくても楽にコマンドできる。

別売りのキーボードは、本体がテレビの方に内蔵されているために、薄くなってキイを叩くにもちょうどいい高さになっている。RAMが16KBというのは、やや不満だが、拡張RAMカートリッジも発売されるようなので、問題はないだろう。

MSXと新しくテレビも買おうと思っていた人には、値段的にも機能的にもお買得な機種といえそうだ。

本体価格　¥128,000
キーボード価格　¥18,500

スーパーインポーズとステレオサンド機能を搭載。ニューメディア時代のコンピュータ！

パイオニア

Palcom PX-7

音響メーカーで有名なパイオニア、ここからMSXが出た。

さすがに音響メーカーだけあって、機能面も他社と違ったユニークな特長を持っている。

まずスーパーインポーズ機能、これは他社でもやっているが、PX-7の場合は機能が内蔵されているので、即使用できる。

二つ目は、光学式ビデオディスク用インターフェースを内蔵している。これはつまりレーザーディスクを直接つなげて、それをコンピュータ側で自由にコントロールできるというものだ。

三つ目は、コンピュータのサウンドがステレオで聞ける。本体の左右に計二個のスピーカーがついていて、音が左、右からステレオサウンドで迫ってくる。

また入出力端子がステレオ対応だから、自分のステレオ装置に繋ぐこともでき、と迫力のステレオサウンドを楽しんだり、夜などは、ヘッドホン端子を利用して、一人で楽しむことも可能だ。

これら三つの特長を生かした、レーザーディスクゲームソフトも発売されており、今までと違った迫力のゲームも楽しめる。

その他の特長は、本体とキーボードが別れているので、テレビの前にかじりついてキーボードを操作する必要がなくなった。

P-BASICが内蔵されていて、システムコントロールとサウンドミキシング機能を使用することができる。

グラフィック機能では、文字を任意の大きさで表示したり、グラフィック画面を自由にワイプすることができ、ビデオテープの編集の時などに役立つ。

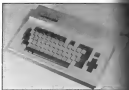
ROMカートリッジを挿入するスロットが、二つついている。

というように、値段はやや高めだが、ユニークな機能を満載している新しいタイプのMSXマシンといえる。

本体価格　¥89,800

FM-7との接続によって、拡張F-BASICも使える！

FMシリーズでおなじみの富士通のMSXマシン。

このFM-Xの最大の特徴は、パソコンのベストセラーFM-7と、接続をすることができるということだ。

この接続方法は、ちょいと複雑だ。まずFM-7の拡張スロットにFM-Xインターフェイスカートリッジを差し込んで、次にFM-7のZ-80コネクタに、FM-7インターフェイスカードを差し込み、カードから出ているケーブルをインターフェイスカートリッジに取り付けるというぐあいに、大変めんどうな手間がかかる。

こうしてFM-XとFM-7を接続すると、拡張MSX-BASICと拡張F-BASICが使えるようになり、絵をすばやく書くことができたり、2つのPSGによるステレオサウンドを楽しむことができる。

しかし、これにはFM-7とXの二台が必要なので、あまり現実性はないのかもしれない。

次はFM-Xの本体についてだ。他のMSXの機種にくらべると、やや大きめでFM-7と大きさや色、デザインなどは、ほとんど同じという感じだ。

キーは、FMシリーズと同じでJIS配列。ちょっと違うのは、かながひらがなで表示されているという点だ。この辺が低年齢の人にも使ってもらおうというMSXのパソコンとしての特徴なのだろう。

RAMは16KBとやや少ないが、拡張バスが装備されているので、32KBまで拡張できる。

FM-Xは、MSXのなかでは早い時期に発売されたものだが、現在ではやや機能にものたりなさも感じる。

しかし、将来FMファミリーを使いたいと思っている人には、絶好の機種といえるだろう。

本体価格　¥49,800

キヤノン V-10
新しい魅力を満載したホームコンピュータ

OAでおなじみのキャノンのMSXだ。

カートリッジのはいるスロットが二つあり、多くのデーターを使う仕事や自分でプログラムを作るときに、一つのスロットに拡張カートリッジを差し込んで、メモリ容量を拡大して使用することも可能だ。

キーボード配列は、JIS規格に順じており、他のパソコンを使っていた人や、タイプライターを使える人にとっては、とっつきやすい配列だし、MSXをファーストステップにして、上位機種を使ってみたくなった場合でも、役に立つものである。

本体価格　¥54,800

ナショナル キングコング CF2000
ステレオ、ラジカセなみにつきあおう

〝たたいて、ごらんよ〟のCMで、知られるナショナルのMSXパソコン、キングコング。

これといった特長というのは、あまり無いが、基本を忠実に守ったつくりになっていて、さすがに家電の松下と思わせるところがある。

RAMは32KBあり、必要十分だし、本体上部にダブルスロットがあるので、拡張RAMカートリッジを入れメモリーアップすれば、パソコンの能力はグッとレベルアップする。

多くのメモリーを使う仕事やデータ処理、自分でプログラムを作る時などには、かかせない機能だ。

キーボードは、標準的だが、リターンキーとファンクションキーは、小さめなのでやや使いにくい面もある。それにくらべるとカーソルキーは、大きくて中がへこんでいるので、使いやすい

またキーには、グラフィックの記号が最初からはいっているので、いちいちマニュアルを見なくても使えるというのは、ありがたい。他の機種でも見ならって欲しいものだ。

本体価格　¥54,800

はじめてパソコンと出会う人も、機械が苦手な人も、H1なら親友になれる。

H1は、形を見るとこれがパソコンかと思うような、ハンディさで、キャリングハンドルまでついているし、本体重量は1.8Kgしかない。これはもう完全に持って歩けるパソコンなのだ。

形は小さくとも、機能は盛りだくさんで、RAMは32KBと充分だし最大96KBまで拡張が可能である。

そしてパソコン初心者でもわかりやすいように、電源スイッチを入れると、メニュー画面が自動的に表示されるようになっている。

これは、普段よく使用する項目、たとえばBASICを使う場合、マシン語を使う場合、ゲームソフトを使用する時、そして内蔵ソフトを使う場合、などの五種類があり、表示された番号のファンクションキーを押すだけで、実行に移るというものだ。パソコンは買ったけど、どう動かしたらいいか、わからないというユーザーには、大変心強い機能である。

その他に、スケッチとサウンドプレイというソフトが内蔵されている。スケッチというのは、画面の黒板にカーソルキーを使って絵を書くというもので、色も十色まで使える。

サウンドプレイの方は、画面にオルガンの鍵盤が表示され、その鍵盤に対応した文字を、H1のキーボードで押すと、音が鳴り、三オクターブまで音階をコントロールできるので、簡単に演奏を楽しむことができる。

ユニークな機能としては、スピードコントロールがあり、コンピュータの演算速度が三段階に変えられるので、ゲームのスピードを初心者向けから上級者用にと、変化させることもできる。

キーボードは、全体を軽くするためか、キイ一つ一つがやや軽く不安定である。カーソルキーも、小さいのが四つくっついているので、ゲームなどはやりにくい。

とはいえ、この小さなボディの中に、これだけの機能をつめこんだというのは、スゴイ！

本体価格　¥62，800

テレビ画面にコンピュータグラフィックをスーパーインポーズ！

HC-6は、ビクターのMSXパソコンの中では、上位機種であり、用途はホビー&初級ビジネス用として作られている。

機能面では、RAMが32KBあるので、充分に各種のソフトを使いこなすことができる。

キーボードもフルストロークキーボードと本格的で、こだわり型の人でも安心。

デザイン面でも、ビクターがオーディオやビジュアルとの接続を考えているために、他のAVシステムと一緒にならべても、異和感がなく、スッキリとおさまる。

このビクターHC-6の最大の特長は、テレビ画面にコンピュータで描いた文字やグラフィックを、スーパーインポーズできるということだ。

この機能を使うには、スーパーインポーズアダプター（二万円）が必要だが、ぜひ使ってみたい機能だ。たとえば自分で録ったビデオにタイトルやイラストなどを入れたり、ビデオディスクと接続することによって、リアルなゲームを楽しむというようなことも可能である。

他の周辺機器には、ジョイスティック、データーレコーダー、CRTディスプレイなどがあり、どれでも統一感のあるデザインがされている。特にデータレコーダーは、カッコイイ形をしているのでおもわず欲しくなる。

他にソフトでは、JOYGRAPHというのがある。これを使うと、ジョイスティックやタッチパネルによってエンピツを使うような感覚で、コンピュータグラフィックを楽しむことができる。

結論として、ビクターのHC-6は、パソコンとしての機能だけではなく、AVシステムのコアとして使うことが可能な、未来派のマシンといえるだろう。

本体価格　¥64，800

パーソナル
コンピュータ
ソフト

パソコるひとのパソコンソフト

ぱそこんそふとでビシバシ!!

これはまた
どーじゃろかいと思うほど
ゲームソフトが増えてきた。
中にはメチャひどいソフトもあるが、
ここではAMライフ特選のみを。
さあ、キミの好みのソフトは
あるかい?

原 健司

T&Eソフト

コスモ・ミューター

フィールドアクションプラスシューティングゲーム。

キミは、コスモ・アーマロイドのミューター君をあやつって、地上に散乱している宇宙戦闘艇ザンバーの部品を集め、組み立てて宇宙へ飛びだし、敵コスモシップを破壊するのだ。

ゲームが始まると、まずはフィールドアクションの場面からスタート。

この面では、あちこちに散乱している宇宙船の部品を拾い集めて、画面中心にある設計図にはめ込んでいくのだが、もちろん邪魔する敵がでてくる。ミューター君をつかまえようと追いかけてくるのもいれば、運んでいる途中の部品をスリ取ってどこか違った場所へと持っていってしまう。

ミューター君は、ただ逃げ廻るだけではなく、ちゃんと武器を持っている。それは「誘導ミサイル」だ。これはスペースバーを押すと発射され、押しているあいだは飛びまわっていて、テンキーで誘導することができる。

この誘導ミサイルをうまく使うことが、ゲーム勝利のコツだ。誘導できるからといって長距離で使用すると、その間にやられてしまう場合がある。

こうして苦労しながら部品を全て集めると、フィールド面はクリアされ、宇宙空間のシーンに変わる。

この面は、ボーナスステージというような面で、敵は攻撃してこないから、敵コスモシップの進路をすばやく読みとって、パーフェクトを目指そう。

グラフィックはキレイだし、サウンドもkmII専用なので、ビープ音ではなくメロディを流すことができる。

そしてディスクの版では、コスモシップのコースをエディットすることもできる。

PC88(II)
5FD 6,800円
CT 4,000円

PERSONAL COMPUTER SOFT

ボール・パニカー

コンピュータでのピンボールゲーム。アメリカでもアップルのピンボールゲームは、大変人気があるという。

さっそくロードしてみると、ロード時間が少々長いのが気になる（約14分）。

本でも読んでいると、忘れたころにロード完了して、ゲームスタート。

出力された画面は、お見事といえる出来ばえで、かなりリアルなグラフィックだ。

説明書には22の仕掛けがあると、書いてあったが、その通り様々な場所に仕掛けがあり、なかなか楽しめる。特に画面左上のスロットマシンというアイディアは、たいしたものだ。

ボールの動きなども、若干はねすぎだと思えるところはあるが、リアルな動きをする。これがコンピュータの計算で動いていると思うと、スゴイの一言だ。

サウンドも、充分ゲームを盛り上げてくれるし、ピンボールのシミュレーションとしては、かなりの出来ばえといえるだろう。これで二千八百円というのは買い得商品だ。

ロード時間が短ければいうことなしだが、近いうちにD－SK版も出るそうだから、そちらの方にも期待したい。

なお現在、このボールパニカーで三百万点を超えた人は、ポニカから認定証がもらえる。

ＰＣ８８（II）

ＣＴ　２、８００円

テレンガード

勇敢なる冒険者諸君！　テレンガードへようこそ。今までにも何人もの冒険者たちが、この危険な迷宮に降りていったまま、消息を断っている。キミもそのうちの一人となってしまうのか。それとも恐ろしい怪物たちを退治して、巨万の富と力を手に入れて帰ってくることができるか!?

このゲームは今はやりの、ファンタジー・ロールプレイング・ゲームの一種。

ロールプレイング・ゲームは、自分で作ったキャラクター自身ゲームの中で成長させていきながら、ゲームの最終目標を達成するというもので、アクションゲームのようにその場かぎりの点数を競うのではなく、何度もゲームをセーブしながらプレイするため、ゲームを終了させるのに長い時では、何ヵ月もかかってしまうという、大作ゲームなのだ。

このテレンガードもその例にもれず、地下迷宮は大変に深くそして広いので、全ての階をくまなく廻るのは大変に時間がかかる。しかしそれだけに楽しみも大きく、宝物を無事に地上まで運んだときの喜びは、なかなかのものだ。

リアルタイムになっているので、五秒以内にコマンド（命令）を入力しないと、コンピュータの方で勝手にゲームを進めてしまう。冷静かつスピーディにゲームを進行させなければならない。

プレイしてみると、かなり難しく、キャラクターが成長するまでに殺されてしまうケースが多いので、体力が少ないうちは、地上の宿に近いところにいて、強力なモンスターが来たら、すぐ逃げるようにしよう。

ロード時間は、やや長いがそれだけに、モンスターの数や、魔法の種類も多く、じっくり楽しむには、いいゲームといえよう。

ＰＣ８８（II）

ＣＴ　５、２００円

動物図鑑SOFT 第一巻

家族で楽しむ動物図鑑。幼児から小学校中学生向きのソフトだが、家族全員で楽しめる内容だ。

画面左に動物の絵が描かれ、その下に〝ボクノナマエハ？〟と表示されるので、その動物の名前をカナまたはローマ字で入力する。正解なら、右側に五つの質問が出てくる。

この質問には答えを入力する必要はない。どれかのキーを押すと、体重や習性、食べものなどが表示され、自然に動物への理解ができるってわけ。

アフリカ編とアメリカ編に別れていて、好きな方からロード可能だ。

なおこのソフトは、ＦＭ７用とＰＣ８８（II）用のプログラムが片面ずつに録音されているので間違えないようにしたい。

ＦＭ７／ＰＣ８８（II）

３、２００円

ストン・ボール

ちょっと手こわい玉落しパズル、左右にいるかわいいキャディ坊やを上下に操作して、ブロックをひと押し。
するとブロックの上のブルーのボールが、ストンと音をたてて下に落ちる。
こうして、全てのボールを底まで落とすと、大成功で次の面に進むことができる、頭を使うパズルゲームだ。
パズルゲームには、倉庫番というゲームがあったが、このゲームもあれと同じように、たった一つのミスで、もうすぐ手づまりになってしまうので、イライラする人には向かないが、じっくりと頭を使いたいという人には、おすすめできるだろう。
プレイしてみると、一面はいちおうクリアしたが、二面で早くも行きづまってしまった。
何回かやっているうちに、コツがわかってきたが、何かもう一つものたりないという感じがする。ゲームとしてのアイディアはいいのだが、もう少し何か機能をつける、たとえば時間制限をつけるとか、一手前にもどすことができるようにするとかの細かい所でもう少し工夫がしてあれば、もっとおもしろいゲームになるだろう。
とはいえ、全20面をクリアするとなると、相当に大変なゲームではある。
FM7／PC88(II)／PC98／X－(C)・(CT)
3、800円

NO.1ゴルフ

3Dゴルフシミュレーションの新しいカタチが登場した。
世界の名門コースを厳選して集大成。理想のゴルフ場の誕生だ。
夢に見たトッププロのプレイした〝ひのき舞台〟で思う存分プレイしよう。
プレイヤーは一人から三人まで選択自由。
コースはアウト9ホール、イン9ホールの18ホールでワンラウンド。
クラブはウッド、アイアン、パターなど九本のうちから、飛距離などを考えながら選ぶことになる。
続いてアングル位置をスライス、フックなどのショットの種類を決める。
最後はスイングパワーをジャストフィットさせショット。風力、風向、グリーンの傾斜を考えながらヒットしないと、思った方向に飛ばないのは、ホンモノのゴルフと同様。
さて、キミのハンデははたしていくつ？
X－／X－C／X－D
3、600円

AX-8 ギャラクシーミッション

シークレット（秘密）文書付きのアミューズメントパック。
巨星、主系列型恒星、中性子星、ブラックホール、ホワイトホール、巨大磁気嵐などの重力場を切り抜けてワープポイントを探し出すのだ。
惑星アル・マザールまでの幾多もの星系には、さまざまな困難が待ちうけている。
宇宙船をカーソルキーで操縦して敵戦闘機を撃破しつつ、ワープポイントを探し出すことが必要。エネルギー砲はスペースバーで発射できる。
ワープエリアに一定時間停船すると自動的にワープする。惑星アル・マザールに着陸、地球へ無事帰還、さらにエクストラミッションを成功させるとボーナスポイントが得られる。
PARTⅠで練習を積んで、PART2へ進めればグー。
上達のコツはパッケージ内の別冊・レポート集の理解度にあるようだ。
PC60(32K)・(II)／PC66
2、800円

ファイブ・フライヤー

宇宙には、人類を一瞬のうちに全滅させてしまうようなおそろしい病原菌がいる。
なんとかして地球を守るため、勇敢にもペニシリン号に乗って宇宙に飛び立って行ったのだが……。
襲いくる宇宙菌は、スペースキーで注射液を発射し、テンキーで左右移動だ。
パソピア7
3、300円

タイトーがMSX用ゲームカートリッジ部門に進出!!

■ビデオゲームメーカーのタイトーは、八月よりMSX用のゲームカートリッジ（ROMパック）の供給を開始すると発表した。
今までにも、ニデコからパソコン用のソフトとして、スペースクルーザー、フロントラインなどを発売している実績をMSXでも披露しようというわけ。
ゲームとしてはフロントライン、チャックンポップなどアーケードゲームの移植版と、同社のMSX用オリジナル物の二本立てで、これを50パーセントずつの比率を予定している。
発売第一弾は、八月にフロントライン、そして順次、チャックンポップなどの人気ゲームがMSXソフト市場になぐり込みをかけることになる。

サーカスチャーリー

主人公はサーカスの人気者、ピエロのチャーリー。アーケードゲームのMSX移植版のチャーリーは、あのサーカスチャーリーの息子って感じのカワユいボーヤだ。

特技のジャンプを駆使して、火の輪くぐり、綱わたり、玉のり、曲のり、空中ブランコの五つの難しい芸をこなしては、満場の大観衆の拍手をうけるのだ。

タイミングよくジャンプしてゴールにたどりつけばパターンクリアで、次の芸へと進める。

コントロールは、キーボードならカーソルキーで前進しスペースキーでジャンプ。ジョイスティックはボタンでジャンプが操作できる。

火の輪くぐり——火のツボに注意し、少しもとったりしながらジャンプ。綱わたり——途中に出てくる赤いサルに気をつけてロングとショートのジャンプを使いわけよう。玉のり——玉の間かくに注意しながらジャンプ。たまには真上に飛んで玉に移ることも……。曲のり——馬の背に乗って、トランポリンをクリア。スピードとジャンプの大小がカギ。空中ブランコ——！次のブランコとのタイミングを計ることが大切。短いブランコの場合は下のトランポリンも利用しよう。

前進だけでなく、後退や、ジャンプボタンの押し方を工夫すればパターンクリアは楽々？

このゲームでうれしいのは、ゲームが終了しても、すぐにスペースキーを押すかジョイスティックを倒してプレイを再開すれば、失敗したパターンから再びゲームができること。わんぱくアスレチックのように、七面まで進んでゲームオーバーになって、また一面からなんて悲劇は解消された。しかし、少し時間を置くとゲームオーバーとなって、一面から始めなくてはならないのでご用心。

MSX（ROMパック）　4、800円

ジャッキーチェンのプロジェクトA

20世紀初期の香港。海賊一味があばれまわっていた。

そんなおり、イギリスの観光船が、またしても海賊に襲われ、乗客は彼らの隠れ家の洞穴に監禁されてしまった。

香港を警備する海軍の、正義感に燃える若い将校ジャッキー・チェンは、得意のカンフーで彼らと対決することを決意した

——ということで、ジャッキー・チェンになりきって、洞穴にもぐり込み、海賊の親玉ローを倒すのだ。

洞穴には吸血コーモリが飛び交って、血を吸おうとしているのでご用心。

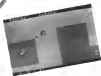
血を吸われるとエネルギーが減り、画面上のインジケーターの緑がなくなり赤のゾーンに入るとダウン。さらにエネルギーが減少すると死んでしまう。

そこで、キーを操作して避けるかカンフーでやっつけて前進することにしよう。吸血コウモリなんぞにやられてしまってはジャッキーの名が泣くってもんだ。続いて海賊が登場だ。いったん避けるか受けとめるかした後に攻撃を始めよう。

飛びげり、前キック、肘打ち、後キック、かがんでパンチなどジャッキーの動きは九種類。連続技をくり出して相手を倒し、とどめを刺すのだ。

特に親玉は動きが早く、耐久力もあるので、忍耐強く攻撃することが必要だ。すべての海賊を倒して一面クリアとなる。

MSX（RAM32K）／MZ2000　2、800円

●MSXソフトの画面は"ヤマハYIS503"を使用して撮影したものです

フロントライン

キャラクターなどはアーケードのフロントラインとほぼ同じだが、画面が横位置というのでアーケードになれたプレイヤーには少し異和感もあるだろう。
谷間、草原、橋、そしてトーチカまで順にシーンが、どんどんスクロールしていき、最後のトーチカでは、多少省略されたところもあるが、手榴弾で司令部をやっつけ、敵兵に白旗を振らせるというおなじみのゲームだ。
キーボードでプレイする場合は、スペースキーを押してゲームスタート。カーソルキーで八方向にコントロールしながら、Zキーで銃弾、Xキーで手榴弾を操作し前進していく。
谷間が終わり、草原へと移ると戦車戦の始まりだ。自軍のタンクに飛び乗るにはXキー。
また、自分のタンクが撃たれたときにすばやく飛び降りればやられないですむ。そして再びタンクに乗って戦闘をするのだ。
どんどん進んでいよいよ司令部。ここではタンクから降りて進まなければならない。右を向いても左を見ても、敵タンクだらけ。これをかいくぐって司令部に手榴弾を投げ込んで、敵兵に白旗を振らせれば一面クリアだ。
「簡単にクリアできないようにかなり難しくしてあります」
とは同社の弁。
最も効率よくプレイするには、ジョイスティックで軍曹をコントロールし、キーボードのZとXキーでやっつけることだとも。
たしかに難度はかなりのもので工夫が随所にされているようだ。デモンストレーション画面でもそのことがうかがわれる。ふつうデモは一パターンなのだが、このゲームなんと数多くのパターンが用意されている。
タイトーのMSXに対する意欲充分のゲームといえるだろう

MSX（ROMパック）
4，800円

フルーツ・パニック

歩くのが大好きなWALKYくん。ある日、遠い遠い猫の国へ遊びに行ったのだ。もうお腹ペコペコで六階建ての果物倉庫に入ったけれど……。
警備ネコ・ニャンキーがいるのも知らず、色々な果物を食べていたWALKYくん。果たしてつかまらずに食べつくすことができるか——第二回PONYCAオリジナル・プログラム、コンテスト・ポニー賞受賞の傑作で、PC88のMSX移植版だ。
ウォーキーを左右に動かしてフルーツを食べさせ、画面両はしにあるトランポリンで好きな階へ移動する。なにやら、どっかのネズミゲームに似てなくもないと思うけれど、そのおもしろさはかなりのもの。
高得点のコツはボム・アタックとジャンプ・アタックをうまくつかうこと。
ただし、かなり練習をすることが必要だ。
ゲームに出てくるフルーツは八種類。全部が出たらまたさくらんぼに戻り、フルーツ一個につき得点が十点上がる。ゆかのパターンは十種類、十パターン目まで進んだら八、九、十パターンをくり返す。大敵ニャンキーのスピードも、画が進むにつれて速くなり、十二面が最高。以後は十二面のスピードが持続される。

MSX／PC88／PC60
2，800円

機動戦士ガンダム

無敵の戦士ガンダムとドムが展開する壮絶な戦い。赤いザクを狙え！
画面はガンダムコクピットに乗り込む第一画面と、ドムとの戦闘画面の二面で構成されている。
第一画面、頭上から次々に落ちてくる鉄柱を、キー操作で左右によけながら、ガンダムの胸のコクピットが開くのを待ち、コクピットの前に移動して乗り込むのだ。
第二画面　ガンダムのコクピットから見た、ドムとの戦闘シーンが展開する。
ビーム砲を発射するのだ。キーで八方向へビームスコープを動かし目標に照準を合わせ、ファイア。
攻撃目標は要塞、ドム、ザク、砲台、エネルギー源だ。ビーム砲の発射回数には限りがあるが、敵のエネルギー源を破壊すると二発分のエネルギーが補充される。
要塞はビーム砲三発で破壊可能。これでパターンクリアとなる。

MSX（ROMパック）
4，800円

PERSONAL COMPUTER SOFT

銀河漂流 バイファム

CT＝テープ、5FD＝5ディスク、8FD＝8ディスクの略。これらの表示のないものはテープ版。

幻の惑星をめざして、宇宙空間をさまようバイファム。フラバイ航法で異次元空間を飛び越えろ。[illegible]の惑星"プラネノトA星"を目標に敵や隕石をう[illegible]かわそう。モニターは三つの画面に切り換え可

ジェイナス号を、レーダーの矢印を見ながらコントロール。ジェイナス号が大きな惑星の引力につかまると自動的に惑星にひきよせられ、フラバイ航法の場面へと移る。

ジェイナス号の航行場面で、敵ウグが接近してくると警報が鳴りだし、レーダーにはポイントで敵の位置が、分析モニターにはウグの姿が映し出される。

バイファムを発進させて、照準を八方向でコントロールして合わせファイアで破壊するのだ。敵を全て撃破すれば、ジェイナスに帰還してパターンクリア。

MSX（ROMパック）4、800円

ゴジラVS3大怪獣

永遠のアイドル、大怪獣ゴジラと敵怪獣との息づまる大激闘!! 宿敵キングギドラとの対決シーンもお楽しみ。

対メガロ／地中からメガロが次々に現われ、ゴジラに体当たりしてくる。スペースキー、ファイヤキーで光線を発射し撃退だ。**対クモンガ**／メガロを一定数撃退すると、メガロの掘った穴からクモンガが出現。光線で撃退だ。クモの糸につかまり穴へひきずり込まれても光線で応戦すればOK。

対キングギドラ／クモンガの次は空からキングギドラの登場となる。ゴジラはキングギドラの攻撃からかわいいミニラを守るのだ。キングギドラを画面の外に追い出したら画面クリア。

ゴジラのほんとうの楽しさは、キングギドラとの激闘なのだからして。

MSX（ROMパック）4、800円

読者が独占できるうれしいぺえじ

読者投稿による
おれっちのゲーム攻略法

今月は、ちょいとなつかしいセガのレグルスと、今も人気の高いビッグ・プロレスリングが、川越市の藤井実クンと大阪市の田中雅彦クンがご披露!

(本誌では読者の投稿を待ってます。できれば原文で掲載できるもののほうがうれしーのだ。ま、このぺえし、いつもいってるよーに、マイコン雑誌のプログラムリストみたいなもの。力作を待ってるよ〜)

○ザ・ビッグ・プロレスリング

THE BIG PRO WRESTLING T.M.

THE BIG PRO WRESTLING 超基本的テクニック

どうも うまい事できねー と おなげきの方!
僕が かくことを見本に あなた独自の必勝法を見つけ出してください

STEP I とても大事な技選択!"ATTACK"サイン

・まず このゲームを何回かやって なれて下さい。 時々 技選択の時間が2秒しかないので あせって ボタンを押す人を見かけるが そんなに あせらなくても すっかり押して 技はえらべます そして 自分の思いどおりに技を選べることが重要な事です

STEP II 技(わざ)

・ゲームの説明の表を見ていると "コブラツイスト" が いちばん最強の技に見えるが 実は 敵に一番 ダメージを あたえるのは "ウエスタン ラリアート" です
また 最初の方の技 "ヘッドロック" "キック" "ウエスタン ジャブ" "チョップ" は 見すてられがちだが 後々 ひじょうに大切な技となります
ちなみに 'GIVE UP' を とれるのは コブラ・ツイスト だけです

○ザ・ビッグ・プロレスリング

・こいつは 非常に うっとうしい(?) キャラクターです
なにしろ 技が エンズイゲリ までしか 通用しないのですよ ～！
気をつけて！

STEP Ⅳ
・おっと！一番の基本テクニックを わすれていた！ "ATTACK" サインが 出るのは、相手が 手をさげて 自分のキャラと 組み合っている時だけで～す。

STEP Ⅴ　　場外
・場外へ おとされ 敵も おりてきたら レバーを上にあげて のがれよう！
自分だけ おちたら カウント 16 ぐらい まで 下で うろうろしよう　なぜか パワーが 回復するよ 自分から おりていっても 場外では パワーが ふえる（この時 テッチュウ コーゲキを されないように）
はしっこに おとされたら いけるとこまで にげよう そしてチャンスをまつ
または テッチュウコーゲキを されて 相手が リングへあがってから（だいたい カウント15）
自分も あがる 運がわるいと 相手は リングへ あがらない。その時は チャンスをまち テッチュウ・コーゲキだ！

さてここで 注意があります。

・あぶないなと思ったら あきらめて リングへあがる。
・敵が まん中に おちたら 成功の確率は低い（リングアウト勝ちの）
・全体に 敵が 手をさげた時に 組み合う！ さもなければ リングアウト負けですよ～

このように とっても危険ですから 初心者には おすすめできません
また 場外では 'ナックルパート' 'カラタケワリ' なんか使ってたら だめですよ

STEP Ⅱ
2面目　さあ ジャイアントだ！

こいつは ちょっと手ごわいが こうすれば ちょろい！

1. 相手を 左にもってくる 'ボディースラム'
2. ドロップキック！
3. 決め技は何でしょう？ 'エンズイゲリ'？ いいえちがいます
そうです 'ウエスタン・ジャブ' で てってい的に いたぶりましょう！
あの ビッ！ビッ！という音が たまりませんね～
5.6発 なぐってたおすと かってに ダウン します。
このばあい 別に 'ヘッドロック' や 'チョップ' でも かまいません
決して 相手に 逃げられないように！ 'キック'は 位置が かわるので よくない

STEP Ⅲ
知ってて 得する 予備知識！

1. エプロンサイドで タッチを まっている 選手の 手のふり方に 注目
味方の パワーが なくなってくると はげしく手をふるのだ。
つまり 敵の 手のふり方が はげしければ その時は、たたかっている
相手のパワーは 非常に すくないのだ。その時が チャンスだ！
2. パワーが 半分以下になると 危険です
とっとと タッチしないと 負けますよ

基本 データ…!!

STEP I

・1面目

さあ、チームの名前を決めて 対戦だ──

最初の相手は"ブラッディ マスク"です 以下 2面は"ジャイアント"
3面は また"マスク"と順番は 決まってます
自分の方は"サニー"が 先攻です
ドタドタと足音と ともに "ブラッディ マスク"が きましたね!

・さあ ひまな人は いきなり"ヘッドロック"を かけて あそんでください

・そうでもないんで そう ボーナスを たくさんとりたい人は 下をじっくり見て下さい。

安全な方法 編

おくまで 1面目

1 まず 相手が 逃げられないように "ドロップ キック" "ボディースラム" の技などで
相手を自分の 左にもっていくようにする これは 全体的にいえることです

2 後は 場外に おとされないように 又 おとさないように ロープより ちょっと はなれた所で "パイル ドライバー"を 3.4発 あびせて フォール しよう

3 2の時 "ドロップ キック"を 使うと 自分が ロープに 向かって 走り かえってくるまでの 時間が かかります "ウェスタン ラリアート"も 同様

4. また 自分の方から ポジションと 常に 考えながら PLAY してください
理想な所 としては 自分のコーナの近く 手前のロープと 重なる所

"テリー"
又は"サニー"
ココ らへん

※ 手前と奥のロープで 技を かけても 場外へ おちたりしない
また 万が一 にげられても すぐ "テリー" と タッチ! できる

しかし あまり 左に よりすぎると おっこちます

※ もう1つ ちょっと むずかしい

一つまちがえば GAME OVER

テッチュウ コーゲキ編 (1面だけじゃなくて 全体的に いえます)

1 上記と 同様

2 そして わざと 敵を 押して 左ロープ ぎわに おいつめ、すかさず "エンズイゲリ"
すると 敵は 場外へ おっこちます

3 そして 自分も 下へおります しばらく すると 敵は おきあがり 向かってきます。

4、自分は 逃げます (※横に!) カウントが 14 ぐらいなって 手をさげたら
すかさず 組み合い 「テッチュウ コーゲキ!」 (カイカーン)
さあ ゆっくりと リングへ あがりましょう
RING OUT 勝ちです!

3 相手が おこったら まず ふりきって にげることは できません
自分の コーナーの 近くに いって すなおに ヘッドロックを されましょう (キックや クロスチョップ なども)
パワーが 少なければ フォールされます 常に パワーを 本以上に!
(運が よく パワーが また レバーを 上に しておくと 相手を はじきとばせる)

4. 相手が タッチし エプロン サイドに 出ると パワーは 約2倍に 回復する (タッチした相手)
味方にも いえるので これも 応用しよう!

STEP IV

3面 4面 5面

・1,2面 の テクニックを もちいて 1人の 相手を タッチさせず また 左に もってきて 確実に 始末しよう また 自分の パワーも 常に 見ておくように
もし 相手が タッチしたら こちらも タッチしよう

STEP V

6面 この時の 相手は ジャイアント

相手は おこりぜすく なっているので 「STEP I の 安全な方法 4」 の位置で じっと まっていると かけ声と ともに おこって やってきます
すなおに ヘッドロックを されて そこから 反撃です!

STEP VI

7面 相手は マスク

これも じっと まっていると おこって ボディースラム をします
すると ちょうど 相手は 左に きますね そして 反撃!

STEP VII

8面 〜

さあ 後は あなたの 注意力と テクニックです 基本を まもれば こわくない!
また 5面からは 場外へ でても "テッチュウ コーゲキ"は ひかえめに した方が よい
面を おうごとに 相手の 逃げ方も はやく なります また 9面からは くり返しです

THE END

この他にも テクニックが あると 思うので おしえてください
また わかりにくい点が あれば 指摘して下さい

大阪府 大阪市

田中雅高 (14)

ぼくは "テリー" 専門 だよ─
石川君 きみも プロレス やってみよ─

協力 鈴木 のりつぐ 大先生
↑
ワールド チャンピオン
↓
一階 よしとも 大先生

石川君 わかったかな─

◎レグルス

REGULUS

◎レグルス

Dエリア　「モコッと 来たら すぐ ボンブ」

このエリアは Cエリアの続きだけど、モグラが顔をだして、少したって、緑色をした敵がでてくる。こいつが、地面を掘りかえすと、少しめんどうなので、レーザ発射台などを、後まわしにして、少しでもモコッと来たら、すぐボンブを使って、破壊、または、穴を埋めるように。それから、レーザ発射台は後まわしにしても必ず破壊するように。

Eエリア　「おいらの名前は、タコ坊主」

このエリアはなれると簡単。まず、左右から赤い敵が飛んできます。それらは、ファイアーで破壊して、あるていど、破壊したら、左上の方から、タコ坊主が出現するので、ボンブで破壊して、開閉している穴を通りぬけ、右からでてきた敵に気を付けながら、右のタコ坊主を破壊して、また右上からでてきた敵を破壊しながら、火山の中心の白い点をボンブで破壊。そして右上のタコ坊主を破壊して次のエリアへ…

Fエリア　「ロボットとあんころ餅」

このエリアは迷路だという事だが、1面はまず、左へ行って どんどん上に行けば、簡単に抜けられる。敵は、なるべくボンブで破壊して(フルオートにしておいてもよい)のがしたのはファイアーで。それから最後のジグザグの所はすぐ通り抜ける事。

Gエリア　「マンホールの恐怖」

このエリアも、なれる事。マンホールみたいの「ふた」が、開いている間にボンブをあてなければならないので落ち着く事。

REGULUS

パロディ風攻略法　Fuji

●このゲームは、ファイアー、ボンブで敵を破壊するゲームです。そして ボンブは、丘の上の敵や、まとめて敵を破壊する時に使います。

パロディ風 攻略法？

Aエリア　「ぶん ぶん ぶん 蜂が飛ぶ」

まず ファイアーを フルオートにしながら、右上端からでてきた敵をボンブ2発で破壊する。→図1 そしたら、丘の上で飛んでるのか、ひなたぼっこをしているのか分からない蜂メカをボンブで、自機が崖にぶつからないようにして、破壊できるものは、すべて破壊する。そして、左右に敵がでてきているので、そいつらは、ファイアーで破壊する。そしたら、また丘の上の八チメカをボンブで破壊する。もし破壊できなかったら、後ろにさがって ファイアーをひんぱし撃ってください。それから崖の中から、出てくる、ひしもちみたいな赤いやつは、1点を、ずっとファイアーを撃ったり、ボンブを撃てば、敵自身が、その中に入って破壊できるので安心。→ Hエリア

Bエリア　「しつこい ネズミ ども」

このエリアは、森林 なんだけど、まず上から来た、ネズミが集まった所をねらって、まとめてボンブで破壊する。森の中から、へんな丸い要塞みたいなものが出てくる。あれは簡単だが、それを中心にネズミどもが2、3回集まるので、その時、まとめて破壊するとよい。だいたい、このエリアにボンブスタンクがくるので、得点に気を付ける事。

Cエリア　「モグラ たたき ゲーム」　1万、3万、6万、10万、15万。

このエリアは モグラたたきゲームだと思えばよい。穴から顔出す、モグラは すべて ボンブで、破壊しよう。レーザーの発射台は破壊するのを忘れずに。

図1

← ○●○● →進行方向。

◎斜線のついてある所をねらって ボンブで破壊してください。そうすれば2発で破壊できるので、すべて 破壊してください。

ビデオゲームマガジン「BUG」より…

Hエリア　「ひし餅軍団」

まず、右上からでてくるひし餅の要塞らしきものの まん中を ボンブで破壊するんだけども、画面から要塞がでてきてまでは、破壊できないので、少したったら、ボンブで攻撃する。ひし餅みたいな赤い敵は その数がたくさん18所を、1ヶ所 ファイアーとボンブを、撃つ。すると、それらは、すべて破壊できる。なぜならば、ひし餅は 自機の正面にこようとするから、ファイアーで簡単に破壊できる。→図2

図2.

ひし餅らしき敵　→　自機の正面にこようとする。

Iエリア　「三角山が開く時…」

三角山とひし餅軍団がいっしょに攻撃してくるエリアです。これも落ち着く事。うまく三角山が開いている時にボンブで破壊する。そして、ひし餅軍団は ぜったい破壊する事。それから、このエリアの最後の方に、バッタらしきものが飛んでくる。そのバッタの中の一匹だけをねらって、破壊したらすぐ前へ進み、すぐさがる。この動きをくり返す。くわしくは 図3を…

Jエリア　「まわーる まわる クモがまわる」

さあ ついに敵の大要塞 合体メカがでた。この大要塞の弱点は、合体メカが開いた時に見える穴にボンブを、うちこむ。しかし2、3回 このチャンスをのがすと、要塞の横を通らなければならないわけだが、ほとんど、不可能である。なるべく、1回目に破壊する事。それから、要塞のまわりをまわっているクモ？がくせものだが、しかしよく見ると、うず巻状の動きをしているので、よく見れば簡単。

Kエリア ロラストロ　「終わりて始まるのだ。」

このエリアは敵の射撃が正確になってくる。しかしクリアすれば エリアAにもどるのでがんばろう。敵メカに気を付けながら、まず、砲台が左上にあるので遠距離からファイアーで破壊、さらに前に進むと、真中に砲台がでてくるので、それも遠距離からファイアーで破壊。そして、細い道(右)を、通って行くと、左の方に砲台があるので、細い道をまがって、その砲台にまかって、ファイアーを うちながら その砲台の正面まで行き、破壊する。そしたら、また右の細い道にもどり、谷に落ちないよう、右に自機をよせて、右上の砲台を破壊する。そして どんどん前に進み 左にある砲台を遠距離ですが、ファイアーで破壊する。そしたら 敵メカに気を付けながら バッタメカ？の高速要塞をぬけると Aエリアですから、がんばりましょう。

図3

訂正／No.17のフォゾン攻略法で、青木（西宮市）の記述は、羽鳥 徹クン（横浜市）の誤りでした。つつしんで訂正します。

連載第2回
絶叫のアウトドアシリーズ②

MOONSAULT SCRAMBLE

だあ〜っムーンサルトは ずえっきょおだあ〜っ!!

ローラーコースター3種&コンピューター・モラトリアム(富士急ハイランド)

ムーンサルトスクランブル／ダブルループ／ジャイアントコースターで絶叫のあとは運命のオリエンテーリング、コンピューター・モラトリアムで未来を大予言!!

ヤング向きマシンがどっちゃりと待っている富士急ハイランドに、未来を大予言する迷路オリエンテーリング、コンピューター・モラトリアムが登場。奇抜な楽しみとでんぐり返りコースターでずえっきょおしてストレス解消!!

突撃レポート／田中優子

第二回目の突撃レポートは、富士山のふもと、河口湖近くの富士急ハイランドです。

去年の地上最大の迷路に続く世界最大の企画・コンピューター・モラトリアムと、絶叫の四回宙返り四回横ひねりローラーコースター・ムーンサルト・スクランブルetcの盛りだくさんの体験がその内容とか。いずれにしても絶叫させられるのには間違いありません。

中央高速バスに揺られムーンサルトで4回転

中央高速を、バスで行くという案に大賛成し、午前十時発の富士急行・中央高速バスに乗ることにしました。これはもう遠

諏訪中のひょうきん先生たち

新宿駅バスターミナルを出発！

ひねりと回転のG加重はハンパじゃない

世界最大の花時計

ムーンサルト……行ってきま〜す

足気分です。

わくわくの気持ちをおさえながら、三十分前に新宿駅西口の高速バスターミナルに着き、車上の人となりました。観光バスタイプですが、ちゃんとした路線バスなので、途中の高速のバス停で乗客の乗り降りがあるというのは、なんとなくピンと来ません。

そうこうしているうちに、もう発車の時間。平日というのにほぼ満席の状態です。

ここでひとつアドバイス。このバスはトイレがなく、休憩もなく走り続ける（ハイランドまで約一時間四〇分）から、車内での飲み食いは避けたほうが無難です。特にトイレの近い女性軍はご用心。

快適に飛ばして、予定通りに富士急ハイランドに到着しました。

ちょっともやがかかっていて富士山はうっすらとしか見えませんが、カラッとした空気がとってもおいしく感じられます。

やはり平日、大駐車場はガラガラ。団体さんのバスがズラリと並んでいるのは、ちょっぴり異様です。

突撃取材のファーストコンタクトはジャイアントコースター。全長1432mという世界最大クラスのジェットコースター。ギネスブックにも載ったことのある由所あるローラーコースターなのです。

乗り込んで、ガタゴトとピークに登りつめている途中で、前席の女の子二人にインタビュー。

「こわいよお」

と、あせりながらのひとことしか発してくれません。実はそれ以上に、わたしのほうがキンチョーしてて、冷や汗がタラリ。

ぐわお――っと降下が始まると、次から次へのアップダウンに左右急カーブの連続。レールの轟音で、絶叫もかき消されてしまいそお。中でも、急降下はサイコーの絶叫どき。ギャオ〜っと叫んでみるのも気分爽快になれていいものです。

プラットホームに着いて二人に再び聞いてみると、

「おもしろかったよ」

とまたまたひとことだけ。でも、ジャイアントコースターに満足した顔はしてました。

続いてダブルループでの二回転体験に足を運びます。

高い位置にあるプラットホームに昇り、座席に坐ると発車のブザー。コトコトと引きあげられて行く、そして降下し始めるまでのドキドキは、何度チャレンジしても変わりません。

さあ急降下、そして、いきなりグルリン、グルリンと垂直二回宙返り。目を開けていると、頭の上からレールが出ているみたいでへんな気分。一回目はそうでもないけれど、二回目はかなりゆっくりと回わるので、真逆さまになったときはちょっぴり不安です。なんだか落っこちそうな気がしてなりません。目を開けてハンドアップがベストの乗り方というけれど、ハンドアップは結局キマリませんでした。

一緒に乗った若杉さん夫妻に聞きました。

「一瞬のできごとで、なんかよくわからなかった」「ムーンサルトにこれから乗るんだけど、あっちのほうが恐そうね」

まだ恋人同士のような若くうらやまし〜いご夫婦でした。

いよいよ

メインイベント、ムーンサルト・スクランブルへとやってきましたので〜す。

乗りたい気持ちと、乗りたくない気持ちが半分こ。なーんか複雑です。

なんといっても、世界中の絶叫マシン群の中でもナンバーワンの折紙付きの大迫力、超絶叫マシン。地上70m、23階建てのビルの高さから逆落とし（さかおとし）で、時速100kmのスピードに乗って、ひねりと2回宙返り。そして斜面をうしろ向きにかけ上って今度は前からひねりと2回宙返りで走行終了。でも、これを体験するにはカクゴが、ずえった〜いに必要です。

などと思いながら座席に納まりました。肩とお腹に安全装置ががっチリとセットされるので少しは不安が消えました。けど、動き始めて、どんどんと斜めになりながらひきあげられていくと、いつ逆落としが始まるのかと恐怖が再びこみ上げてきます。

斜めになっているので、とても高さを感じます。と、いきなり逆落としをくってしまいました。

猛スピードでドームを抜けてひねりながら、ぐるんと2回転。後ろ向きなので、いつ回わるのかがわからず、つい絶叫してしまいます。今度は前から2回転。ドーム通過のときの音は轟音という文字がぴったりのド迫力。ブレーキとして使われているゴムの焼ける臭いが4回転の興奮を呼び起こすみたい。

フラフラッとホームに降り立って、同乗したグループにちょびっとインタビュー。

「あのひねりの2回転では顔がゆがむね」

「やっぱ、これが一番すごい」

「コースターが止まるときのゴムの嗅いが何ともいえずいいねえ」

「もう一回乗りたいな」

と賞賛の声ばかり。

「よおし、では！」ということで、ワタシともどもグループにもう一度挑戦してもらうことにしました。

ワタシとしては、少し間を置いてからにしたかったのだけど、行きがかり上、やむを得ず連チャンのチャレンジです。

最初と同じように、絶叫体験をして、再インタビュー

「オ〜ウ、何度乗ってもすごいですなあ」

「毛が抜けたみたい」

「クセになりそう」

と、恐怖のあまり(?)のひとことが飛び出します。

このグループ、長野市立諏訪中学校の平均年令二十二・八才という、うらやましいほど若いせんせたちでした。

笑いとスリルがめいっぱい 運命のオリエンテーリング

毎年好評の迷路に、コンピュータと心理学、運命学をドッキングさせた世界で最初の大企画というフレコミの、コンピューター・モラトリアムが最後のチャレンジ。

絶叫ものではないけれど、すでに連続8回転もの荒技をこなしたワタシとしては、もう足もとがフラフラ。で、まずはタイプ別になった出口へ出て来たンティギャル三人組を直撃！

″われら青春″先生タイプ″のゲートから出てきたのがやっちゃん。有言実行″マスコミタイプ″からはみっちゃんとさっちゃんが出て来た。

三人は東京から旅行にやって来たOL。

「モラトリアムってユニークね」

「富士急ハイランドのメインディッシュは、なんたってムーンサルト。これから乗るの」

「遊び終わったら、富士山のふもとでテニスなの」

とてもユーガに決めてました。

さて、気をとり直してモラトリアムに挑戦。入口でチェックシートとえんぴつを受取って中に入ります。

いきなり三枚の写真を見せられて、好きな写真の記号をシートにマークし、コースを設定します。途中のチェックポイントでイエスかノーかをマークしながら迷路を進み、タイプ別のゲートから出てくるのです。この間約10分。とんでもない問題もあったりして、思わず笑っちゃうこともありました。

一番の難関は六つの出口。外には、ギャラリーがいて、どこから出てくるのか、しっかりと見ているので恥ずかしい気持ちでいっぱいだからです。

ワタシの場合は、力大好きワンマンタイプ″。女の子には珍しいタイプとあってギャラリーの笑いをさそってしまい大赤面。

このあと、自分の書き込んだマークシートを、コンピュータにかけると、24タイプのカルテのひとつが手渡され、未来の大予言をしてくれるってわけです。

ちなみにワタシのは……ナ・イ・ショ！

——あ〜あ、つっかれた。でも、とっても楽しかったあ。というのがこの日の感想。やっぱ絶叫はいいわあ。と心の中でつぶやきつつ、帰りのバスに揺られひと眠りしたワタシでした。

富士急ハイランド/☎0555(3)2111/富士吉田市/入園料・平日1000円、休日1200円（小人半額/7/20〜8/31は休日扱い）/チャレンジ10・3200円は便利で得するクーポン/9時〜17時半 中央高速バス（新宿〜ハイランド1250円・約1時間40分）

一人ニヤニヤ ネクラ?タイプ

ゲームバフ、ゲームフリークたちのために

アミューズメントライフ

バックナンバー紹介&申込み方法

創刊号から第18号までのAMライフをお求めになりたい方は、欲しい号数を明記のうえ1部あたり定価550円分の切手を同封して、当社へお送りください。なお送料はサービスします。お求めやすい定期購読(6ヵ月-3,300円・1年-6,600円)もご利用ください。

ヒデオゲーム大集合 ント ゲームぜ〜んぶ見せちゃう 川島恵ちゃんフロントライン で大奮闘etc

ティオフマ すへて 面白ヒデオゲームほりゅーし 倉田まり子 スペースゲーム・ズーム-909にGO / etc

なぜか今 コンゥなのだ NEW ヒデオゲーム大解剖 ゲームファンタンアで大白熱 / 水野きみこチャンetc

読者参加=ゲーム大好き少年 ヒデオゲーム新製品/ゲーム大好き少女になっちゃった=中山美紀ちゃんetc

東京ディスニーランドへ行ったよお/NEWビデオゲーム紹介 ヒデオゲームに大熱中=小出広美ちゃんetc.

ポケハイに夢中熱中 ビデオゲームスクリーン ミライヤで未来体験=木元ゆう子ちゃん/興奮ゲームの震源地・タイトー

ハイフランートにトキメー優丸純子ちゃん ゲーム大好き少年・女 ゲームファンタンア 興奮ゲームの震源地・ナムコ

思わず興奮!!安田純子ちゃん 神戸のゲーム少年登場 NEWゲームがズラリ勢揃い 興奮ゲームの震源地・データイースト

ト てキャラクターを描いてみよう レーザーグランプリでレーサー気分 思い出のビデオゲーム 興奮ゲームの震源地・セガ

スタートウVsユニコーンはおもしろいよっ! 第21回アミューズメントマシンショー開催 興奮ゲームの震源地・コナミ

ぼくらゲームどわいすき人間(専門)/国際で迫るこれがゲーム歳だ! 読者のハガキ大集合 興奮ゲームの震源地・ニチブツ

コクヒ ノトゲーム大集合 立体特集ハイパーオリンヒック/読者参加ゲームラリー 手作り筐体が自慢 ナムコ社長にインタビュー

フル ッフィの奇跡のものかたり これが戦闘ゲームだ!! ゲーム体験ギャル・荻野目洋子 ロボットフェスティバルに潜入

エキサイティ ゲーム特集 神にせまってヒンコゲームで おれっちの攻略法マリオブラザーズ DECO社長にインタビュー

ントNAOエキスポ コミカル&ファニーゲーム 上月景正氏に聞く ゲーム専用ビデオゲームマシン紹介

話題のゲームはコレだ! ATTACK2at JEALOUSY MSXすぐれものマシン解剖 おれっちの攻略法 NEWGAME

松本友里のDECO研究所訪問 タイトーロボットフェスティバル NEWゲームは楽しいぜっ! ダレが何といおうと話題ゲーム

AMライフは毎月末日発売でーす。

〒162 東京都新宿区下宮比町15-924
(株)アミューズメントライフ・バックナンバー係

●最近、バックナンバーの要望が多く、各号とも残り部数が少なくなっております。また、品切れの際はご容赦ください。

ーム ベストテン &アンケート

しのつく雨にもめげずに、本誌記者が傘と長靴をいくつもつぶして、調べあげたベスト10を今月もどうぞ。

群馬県／相沢勝義

◎ベスト5を独断と偏見で分析

1 サンダーストーム

●ついにレーザーディスクのゲームが、トップに立つ。今までいくつものレーザーディスクゲームが、一位を目前にして消えていったが、このゲームは一味違うというところか。

2 VSベースボール

●圏外から一挙に二位、スポーツゲームの人気の根強さプラス、任天堂VSシステムの勝利といえるだろう。

3 パンチアウト

●やっとといおうか、ついにといおうか三位に転落。もう言うことはありません、よくここまでガンバッテくれました。

4 ギャプラス

●早くも一歩後退、ゲーマー達は正直であるというところか。一言いわせてもらうなら、ガンバレナムコ！

5 フリッキー

●圏外からベスト5に。どこがおもしろいのかといわれると困ってしまうが、なんとなくプレイしていると熱くなってしまうスグレもの。

■注目ゲーム

スポーツゲームのまったただなか、いよいよ真打ちコナミのハイパーオリンピックIIが登場。真打ちとしての貫録を見せることができるか、それとも一スポーツゲームとして終わるか。来月のベスト10が楽しみ。

HIT GAME BEST TEN　AMライフが足で集め…　月間ヒットゲー…

月間ヒットゲーム・ベストテン

ランク	先月	ゲーム名	メーカー名
1	(4)	サンダーストーム	データイースト
2	(−)	VSベースボール	任天堂
3	(1)	パンチアウト	任天堂
4	(3)	ギャプラス	ナムコ
5	(−)	フリッキー	セガ
6	(6)	ザビガ	データイースト
7	(2)	VSテニス	任天堂
8	(5)	ボンジャック	テーカン
9	(7)	リブル・ラブル	ナムコ
10	(−)	バルガス	カプコン

■ゲーム・メーカーへの要望

●データイーストさんに質問。「サンダーストーム」というレーザーゲームがありますが、そのゲームのアニメを作ったのは、どこの会社なのか教えて下さい。

埼玉県／梅基　毅

東映動画です。サンダーストームのゲームをひと通りクリアすると、最後に出てきますよん。

●ナムコさんへ……

①リブル・ラブルでボーナスステージの宝箱を全て取れたら、パーフェクトとしてボーナス点をつけてほしい。

②最近のGAMEにスペシャル・フラッグが入っているけど、もうそろそろ他のものにした方がいいと思う。

埼玉県／佐藤武雄

●ナムコさん、またアルファレコードに協力して、ビデオ・ゲーム・ミュージックパート2を出してほしい（セガさんもいっしょに……）。

こんな内容でお願いします。

A面　ミスターパイキング、パック&パル、ボールポジションII、S・パックマン、アップダウン

B面　ギャプラス、アストロンベルト、スタープレイザー。ギャラクシアン、ペンゴ、S・ジャッカー

北海道／土屋　隆

●2人で同時に遊べるようなゲームを、たくさん作ってほしい。

茨城県／荻谷馨一

●本来、8方向レバーであるゲームの基板が4方向ジョイスティックの筐体に入れられている。

○2つあるべきショットボタンが1つしかない。

○2つあるショットボタンの左右が逆である。

○ジョイスティックがうまく作動しない。

○ショットボタンの接続が悪く、くい込んでしまう。

などという、よくありがちなトラブルを防ぐために、デモの中に、ジョイスティック・ショットボタンを使えるものを入れて欲しい。

もちろんコインを入れる前のことだ。おもしろくする必要はなく、必要最少限の動きとボタンを使えるようにしてください。

神奈川県／井坂正洋

●ナムコさんへ。ナムコのゲーム台のレバーは、動きが良いのと悪いのが極端すぎる。リブル・ラブルとかゼビウスでは、い

鹿児島県　西　…

HIT GAME BEST TEN

京都府 厚真由美

●今月のハイスコア・ゲームセンターでも
1 ボンジャック 874830Pts (クラウン)
2 ギャプラス 667200Pts (クラウン)
3 サーカスチャーリー 402400Pts (クラウン)
●私のおすすめのゲームセンター
ゲームセンタークラウン
練馬区 石神井町 3丁目のしょーてんがい
●ゲームメーカーへの要望●独自の必殺技・攻略法・変わった遊び方など
ギャプラス スペシャルフラッグの出し方。

東京都／遠藤真幸

ろいろな方向へ動かすので、動かないとゲームをやってもすぐ終わってしまう。

神奈川県／Mr DON

●ナムコさんへ。プレイシティキャロットを富士宮市（静岡）につくってほしい（いなかだけどゲームのうまい人はたくさんいる）

静岡県／柳平弘行

●ナムコさんにお願いがあります。ディグダグ豆本とポールポジション豆本を再発行してください

秋田県／保坂 均

■必殺技&攻略法

●ギャプラスの必殺技

この必殺技は、あのキャロットネットワークのギャプラスの本にものってない!!（スペシャル・フラッグの出し方はのっていたけど）

①PARSEC1の時、スペシャル・フラッグを出す。はじまっていても弾を撃たずに、じっとがまんをする。そして左はしから二匹目のZAKOを撃つと出てくる。

②スペシャル・フラッグはとらずに、QEENにパーツもろとも体当たりする（注／どちらかが残っているとダメである）。すると、自分のファイターは一機なくなるが、次からのファイターは、強化タイプになる。そしてさっき出しておいたスペシャル・フラッグをとればよい。

ただし、その他のPARSECではできない。

大阪府／西村真一

●

ギャプラスのスペシャル・フラッグの出し方のおハガキ、いっぱいありやした。ありがと！

●変わった遊び方だよ！

スーパーゼビウスをずっとプレイしていて、戦車・飛行機・ヘリコプターを撃ち、点数をもどして、でっかい声でわめくと、みんなが集まってくる。そして目立つ（呼呼……ただの馬鹿だ）。

東京都／池田耕治

●サーカスチャーリーのイルカの面（二順目）の攻略法

まず、50mの巾着袋のところまでレバーを倒したままにして、50mの巾着袋のところに着いたら二回はねて、また次のトランポリンでも二回はねてまた次……というようにいけば、クリアできる。

北海道／川口剛史

●MSX版ハイパーオリンピック㊙テクニック

ハイジャンプ＝スタートボタンを一回だけ押して、ボールの下にきたら、JUMPボタンを押したままにする（そのときファールしてはいけない）。そうするとボールの下をくぐってQUALIFYをとんだことになる。

群馬県／相沢勝義

●フログレス点かせぎ法

①壁(?)は全部こわす。一コ50点。

②ラウンド最後の砲台群のところでは、途中で死なない（死ぬとクリアしてしまう）。

③無理をせず、粘って敵の車かミサイルを出さない2面までに（それでも20万はかるい、かるい）。

東京都／植村 良

●SCRUM TRY ハイ、テクニック

①まずボールをとる。

②取ったらすぐ、45°、そのままボールの下へトライ！

うまくやれば、ぜったい高得点だ!!

東京都／鎌田健一

大阪府 井内 孝

北海道／松本祥二

感謝状

AM LIFE 編集部殿

あなたは、ぼくたちにゲームのテクニック、情ほう、攻略などの本を作ってくれてることを感謝し、これからも読み続けることを誓います。

AMLIFE 読者一同
読者代表 松本祥二

マイコンくん

古川一朗

先生の副業

今からカバンの中身の検査をする
ええ〜うそ〜
だめだよこんなもん学校へ持って来ちゃ先生あずかっとくよいいネ
ええうそ〜
さあ〜てこれだけあればそろそろ
山本店
貸しハードゲーム屋
山本店
貸しゲーム屋山本店
さぁ〜らっしゃい安いよ〜坊や

昔と今

昔田舎の小学校の片スミには
遊び道具がいっぱいあった
今…都会の小学校の片スミには
やっぱり遊び道具がいっぱいあります

余ろく

キャ〜〜
バピューッ
バピューッ
キャ〜〜
俺バイキングムーンサルトUFO色々乗ったぜおまえは
オレジェットコースターだけ
何でジェットコースターだけじゃあきるだろ〜に
ところがどっこいあきないのよネ〜
余ろくで…

全国のハイスコア速報

HIGH Score

ビシバシと増えていくハイスコア速報の輪!! 全国各地のハイスコアがどっちゃんこと載っている。キミの街のゲームセンターが入ってなかったら、キミの情報として提供しておくれよ!! (by ハイスコアおじさん)

今月のハイスコア

●ゲームインジャック&ベティ

5月24日現在

山形店 山形市七日町2-17尾原ヒル1F ☎0236(31)7526 米沢店 米沢市中央1-14-12セントラルビル1F

タッパー(米)	セガ	15万8575点	川島利文
ホールランド(米)	ユニエンタープライズ	146万9700点	川島利文
センジョウ(米)	テーカン	1264万7800点	川島利文
ミスターバイキング(米)	セガ	28万5650点	川島利文
ザビガ(米)	DECO	1000万点	川島利文
ピット&ラン(米)	タイトー	16万1460点	川島利文
スクラムトライ(米)	DECO	150万点	袖山 洋
ボンジャック(米)	テーカン	122万4720点	浜村忠朗
ザ・ギネス(米)	サン電子	22万8160点	沢口修一
ザ・ビッグプロレスリング(米)	テクノス	75万2250点	斎藤荘一
10ヤードファイト(米)	アイレム	20万3300点	清野秀一
スワット(山)	セガ	46万5750点	小神クン
サーカスチャーリー(山)	コナミ	36万5330点	須貝クン
ジャンピングジャック(山)	ユニバーサル	28万3075点	小神博志
サイオン(山)	セイブ	35万9880点	小林クン
エキサイティングサッカー(山)	アルファ	32万2130点	押野クン
Mr Do'sワイルドライド	ユニバーサル	10万1199点	小神修一
ダイナミックスキー	ニチブツ	9万1400点	中村クン
ゼビウス(山)	ナムコ	1000万点	小神博志 他3名

*(山)は山形店、(米)は米沢店

●ビッグキャロット金沢店

5月29日現在

石川県金沢市片町2丁目8-20児玉ヒル☎0762(21)9457

ギャプラス	ナムコ	1000万点以上	スパーク炎上児 諸星月光V3
ポールポジションII	ナムコ	6万4170点	N E C
サンダーストーム	DECO	36万6300点	諸星月光V3
スーパーゼビウス	ナムコ	38万8130点	諸星月光V3
サーカスチャーリー	コナミ	40万3790点	KATAYAMA
マリオブラザーズ	任天堂	153万2760点	おまつり英二
エキサイティングサッカー	アルファ電子	57万9200点	B U G
ゼビウス	ナムコ	201万1320点	パワッチILL
バスター	セサミ	13万7610点	G T V
ザビガ	DECO	92万9727点	MARIO. JR
リブル・ラブル	ナムコ	227万4890点	諸星月光V3
セクターゾーン	ニチブツ	8万5600点	ZONE
マッピー	ナムコ	207万3590点	風林火山
TX-1	タツミ電子	27万7510点	* * *

●プレイシティキャロット琴似店

5月31日現在

札幌市琴似二条2丁目琴似グリーンヒル☎011(621)1110

ポールポジション	ナムコ	6万6020点	中山雅貴
リブル・ラブル	ナムコ	390万8660点	中川 剛
マリオブラザーズ	任天堂	296万2850点	中川 剛
パンチアウト	任天堂	968万4190点	福井範幸
スターウォーズ	アタリ	218万6360点	中山雅貴
TX-1	タツミ電子	27万8030点	芳賀英二
ゼビウス	ナムコ	999万9990点	新郷和晃
大相撲	DECO	4万3700点	弥左繁晴
ミスターバイキング	セガ	14万4490点	弥左繁晴
コスモスワット	ナムコ	1万8040点	畑野 幹
ギャプラス	ナムコ	1414万1400点	弥左繁晴
タッパー	セガ	105万8500点	橋谷正廣
セクターゾーン	ニチブツ	8万9060点	弥左繁晴
バスター	セサミ	17万2810点	福井範幸
ザ・ギネス	サン電子	10万4564点	野沢憲章

●ゲームフィールド・キックオフ

5月29日現在

宮城県泉市松字後田45-1☎02237(3)3887

スーパーゼビウス	ナムコ	40万8740点	斎藤栄治
スクラムトライ	DECO	192万2310点	原谷英生
マッピー	ナムコ	439万7340点	斎藤栄治
エクセリオン	ジャレコ	91万0700点	斎藤栄治
ゼビウス	ナムコ	999万9990点	斎藤栄治 渡辺昌一
リブル・ラブル	ナムコ	384万4680点	鷲尾裕治
ギャプラス	ナムコ	600万点	斎藤栄治
アイスクリームファクトリー	DECO	101万3900点	西村クン
チャンピオンベースボール	セガ	55万5080点	渡辺昌和
TX-1	タツミ電子	25万9170点	中沢 誠

5月31日現在

●ゲームセンターエメラルド

東京都渋谷区渋谷3-6-16エメラルドアオキビル☎03(400)9228

パンチアウト	任天堂	289万5590点	平石彰央
ギャプラス	ナムコ	549万9300点	平石彰央
フリッキー	セガ	33万2270点	神代真済彦
ザビガ	DECO	301万9175点	小川健太郎
サーカスチャーリー	コナミ	76万5830点	平石彰央
ゼビウス	ナムコ	75万3930点	小林隆之
リブル・ラブル	ナムコ	73万6520点	黒田英稔
ザ・ギネス	サン電子	11万7584点	高橋祐司
ミスターバイキング	セガ	11万3530点	増沢　清
ボンジャック	テーカン	3万3110点	池田謙信
ザ・ビッグプロレスリング	テクノス	34万6500点	平野直裕
エクセリオン	ジャレコ	49万0900点	高橋義彦
エキサイティングサッカー	アルファ電子	18万0430点	赤松　健
マリオブラザーズ	任天堂	29万8720点	橋立尚和
10ヤードファイト	アイレム	16万1000点	窪田浩之
ピット&ラン	タイトー	5万1190点	甲地隆二
ポールポジションII FUJIコース	ナムコ	3万0380点	出井敏裕
ポールポジションII TESTコース	ナムコ	5万7990点	長沢浩治
ポールポジションII SUZUKAコース	ナムコ	3万1660点	高橋祐司
ポールポジションII SEA・SIDEコース	ナムコ	5万9120点	平石彰央

5月25日現在

●セントラルパブリックセンター

埼玉県川口市芝2-26-36☎0482(67)1738

リブル・ラブル	ナムコ	187万9030点	R, Z
ザ・ビッグプロレスリング	テクノス	224万9000点	ナンバーフィフティ
マッピー	ナムコ	37万5560点	御 先 祖
バルガス	カプコン	18万8550点	J U N
ハイパーオリンピック	コナミ	1022万0820点	木村雅彦
エキサイティングサッカー	アルファ	33万1450点	X・Y・Z
サイオン	セイブ	32万0950点	木村雅彦
ゼビウス	ナムコ	113万9920点	クロコゲ
ポールポジションII	ナムコ	6万8950点	木村雅彦

5月30日現在

●ポッポスカイキング

香川県高松市藤塚町1丁目17-1☎0873(34)7591

ザ・ギネス	サン電子	19万7148点	竹内クン
ジャンピングジャック	ユニバーサル	14万3090点	藤山クン
ゼビウス	ナムコ	547万6380点	中山クン
リブル・ラブル	ナムコ	101万9930点	林　クン
バルガス	カプコン	27万9050点	陶　クン
ボンジャック	テーカン	124万6380点	高口クン
エクサイティングサッカー	アルファ	35万6840点	石井クン
タッパー	セガ	4万2975点	アズサクン
サーカスチャーリー	コナミ	8万5640点	高口クン
マリオブラザーズ	任天堂	70万3110点	高口クン

5月29日現在

●ゲームセンターアタック2

東京都豊島区東池袋1-21-5☎03(987)1[illegible]

パンチアウト	任天堂	99万9920点	藤田貴之
マッハ3	タイトー	78万7500点	島崎新一
レーザーグランプリ	タイトー	6万3770点	江沢　誠
TX-1	タツミ電子	27万9170点	佐々木宏
スターウォーズ	アタリ	1226万0537点	宮田　浩
ボンジャック	テーカン	83万6810点	M A X
リブル・ラブル	ナムコ	126万6350点	中島蛇次
サーカスチャーリー	コナミ	43万3240点	滝口雄次
ジェネシス	DECO	1111万1100点	船越政範
バルガス	カプコン	14万5300点	高田修一
ノバ2001	UPL	217万4980点	小野和彦
ザ・ビッグプロレスリング	テクノス	30万4400点	平田尚也
10ヤードファイト	アイレム	28万0300点	松村　隆
ピット&ラン	タイトー	48万0100点	山田　豊
スクラムトライ	DECO	24万3000点	山岡太郎
センジョウ	テーカン	41万5800点	富岡定雄
ザ・ギネス	サン電子	10万6272点	大和田真吾
ギャプラス	ナムコ	50万2300点	栗原万太郎

5月23日現在

●ジョイプラザ・ダービー

東京都調布市つつじヶ丘3-33-5☎0424(83)1455

ザ・運動会	タイトー	20万0440点	高橋クン
バルガス	カプコン	18万5800点	V T F
サーカスチャーリー	コナミ	35万4580点	C I A
チャックンポップ	タイトー	15万9750点	星　峰生
スクラムトライ	DECO	16万5950点	T, K
10ヤードファイト	アイレム	21万0800点	森　クン
エキサイティングサッカー	アルファ	27万6300点	島田クン
マッハ3	タイトー	25万6800点	E A R
リングファイター	タイトー	13万3880点	MV
大相撲	DECO	3万8600点	K, K.

6月4日現在

●(株)ナムコゲームブティック高田馬場

東京都新宿区高田馬場3-2-15第26東京ビル内☎03(362)9300

スターウォーズ	アタリ	1億点+α	市川晴一
テンペスト	アタリ	93万0025点	C H U
ギャプラス	ナムコ	1000万点+α	小橋康治
キューティQ	ナムコ	189万1910点	B U B
タッパー	セガ	80万点	吉田広忠
パックマン	ナムコ	39万6850点	うる星あんず
ジェネシス	DECO	179万8200点	ザビガ星人
ドラゴンズレア	スターコム	48万6025点	西島　豊
ポールポジションII シーサイドコース	ナムコ	6万3840点	CUTIE-Q
グレイブロップ	DECO	98万7480点	パブリンズ
ゼビウス	ナムコ	112万7230点	鈴木　亨

全国のハイスコア速報

HIGH Score

●ゲームプラザ24

5月31日現在

大阪市平野区平野本町1-8-25☎06(794)5457

ワイリータワー	アイレム	33万4240点	浜田裕久
サンダーストーム	DECO	21万4500点	河村クン
エキサイティングサッカー	アルファ	34万5300点	大井　亨
ザ・運動会	タイトー	37万8450点	浜田裕久
ギャプラス	ナムコ	192万5300点	水馬高史
パンチアウト	任天堂	99万9990点	水馬高史
バルガス	カプコン	181万2050点	浜田裕久
シーファイターポセイドン	タイトー	12万6240点	野村雅己
タッパー	セガ	13万1575点	浜田裕久
サーカスチャーリー	DECO	52万1660点	浜田裕久
大相撲	DECO	11万1900点	水馬高史

●ゲームプラザVIP

5月30日現在

大阪市南区道頓堀1-4☎06(211)1850

メガゾーン	コナミ	141万4000点	柴田幸太郎
バルガス	カプコン	22万5300点	和田　実
ホールランド	ユニエンタープライズ	16万8800点	大熊智恵広
ザ・運動会	タイトー	21万4700点	岩内　敏
ミスターバイキング	セガ	11万9530点	岩谷英雄
タッパー	セガ	15万9125点	岩谷英雄
サーカスチャーリー	コナミ	39万6110点	堀川正明
チューブパニック	ニチブツ	50万2880点	清水　治
ギャプラス	ナムコ	95万6700点	多田直紀

●ビッグキャロット京都店

5月31日現在

京都府／菊池優一クン調べ

リブル・ラブル	ナムコ	418万4290点	菊池優一
スーパーゼビウス	ナムコ	77万4280点	上野健一
ミスターバイキング	セガ	27万6280点	しのださとし
スターウォーズ	アタリ	250万0386点	長塩浩二
サーカスチャーリー	コナミ	43万2020点	堀江辰征
ザ・ビッグプロレスリング	DECO	88万7300点	吉川和孝
ザビガ	DECO	368万1687点	坂田浩二
バスター	セサミ	39万5010点	坂田浩二
アルベガス	セガ	14万9950点	松田宗男

ハイスコアラー大募集

みんなあハイスコアを出したゲームがあったら、ハンバン応募してくれよな！できたらキミの写真も一緒に、全国に顔を広めるチャンスだよ

それぞれの宛先に

住所・氏名・年齢・職業・電話番号と共に――。

（ハイスコアラー大募集）

※ハイスコアを出したゲーム名。

ハイスコア

ハイスコアの証明になるもの。

ゲームセンター名（住所・電話も）を編集ハイスコアラー係まで。

〔キミの町のゲームセンターを、AMライフに載せちゃおうぜ！〕

※ゲームセンターの名前と電話番号を書いて、編集部情報部員係までそれぞれ送ってね。宛先は95ページを参照。

●ジョイランド松山

5月25日現在

愛媛県松山市大街道1-6☎0899(33)6806

ザ・ビッグプロレスリング	テクノス	108万4400点	主頭正義
10ヤードファイト	アイレム	17万2500点	島生敬央
ペンゴ	セガ	56万2200点	沢崎恵司
マッピー	ナムコ	506万6600点	二宮隆至
マリオブラザーズ	任天堂	93万1550点	細田貴義
ノバ2001	UPL	2481万点	沢崎恵司
ギャラガ	ナムコ	268万9960点	古田豊幸
TX-1	タツミ電子	27万4870点	今井健二
ゼビウス	ナムコ	999万9990点	松浦　茂
インターステラー	フナイ	20万4420点	渡部　聡
レーザーグランプリ	タイトー	6万6720点	西山淳志

●スリーナイン

5月1日現在

大阪府池田市石橋2丁目15-29☎0727(62)3890

パンチアウト	任天堂	489万8790点	坂本クン
ギャプラス	ナムコ	182万0800点	T．樋口
フリッキー	セガ	50万1770点	L　U　M
大相撲	DECO	14万0500点	大塚クン
アイスホッケー	DECO	51万点	石川クン
サンダーストーム	DECO	12万5300点	田辺クン
サーカスチャーリー	コナミ	62万7490点	井内クン
バルガス	カプコン	33万6300点	梅田クン
ザ・運動会	タイトー	42万1440点	樋口&T樋口
ザビガ	DECO	333万4426点	T．A．D
エクセリオン	ジャレコ	191万8300点	高須賀クン
ジャンピングジャック	ユニバーサル	24万1595点	南　クン
スクラムトライ	DECO	71万0820点	川上クン
Mr. DoVSユニコーン	ユニバーサル	55万8820点	松村クン
タッパー	セガ	17万3950点	樋口のぼる
ポールポジションII	ナムコ	6万4220点	木村クン
エキサイティングサッカー	アルファ	31万4120点	田辺クン
サイオン	セイブ	26万5530点	白石クン
リブル・ラブル	ナムコ	391万7710点	松山クン

AmuseMent FORUM

世界に広がれ、ビデオゲームの輪!!

ハイパーオリンピック世界大会に熱戦くり広げられる

六月十日。東京・九段のホテル・グランドパレスで、コナミ㈱及び、アメリカのセンチュリー社主催のハイパーオリンピック世界大会が行なわれた。

競い合うのは、日本、アメリカでの国内大会で勝ち残った三名ずつのハイパー名人たち。

「知の理を生かし、神技の指さばきで、頑張ってください」との仲真コナミ㈱社長あいさつ、「今大会の目的は友情と国際交流であり、選び抜かれた6名のゲーマーたちは、全て勝者になるに値いする」とのセンチュリー社社長のアーノルド・カミンコー氏のあいさつの後、日米対戦が始まった。

競技内容は、種目別（100m競走、走り巾跳び、ヤリ投げ、110mハードル、ハンマー投げ、走り幅跳び）、団体総合（制限時間二〇分）、個人総合のそれぞれで優勝を競い合う。

ステージに設置された六台のマシン。日本チームのプレイするマシンはテーブルタイプ。対するアメリカチームのマシンは、アップライトタイプ。お国がらの違いがマシンにも現われる。

おのおののマシンに陣取った選手たちは、盛んに指ならし。カチカチカチ指さばきは実に速い。画面に向っている表情は、真剣そのもの。側で見ているギャラリーにもその緊張感が伝わってくる。

準備OK、そしてスタートのコール。ゴクンとつばをのみこんだ瞬間、均衡を破るかのように、カチカチカチと選手たちのボタンを叩く音。さあサイは投げられた。

舞台両サイドに設置された六台のモニターには、各選手のプレイぶりが映し出される。

記録の方は100m競走7秒台、走り巾跳び9m台、ヤリ投げ950m以上、110mハードル9秒台、ハンマー投げ90m台、走り高跳び2m40台とかなりの高記録。

観ている方は、本物のオリンピックを観戦するような興奮。

声援も尽きず、それ以上に選手たちはエキサイト。ファウルしたりすると、「オーノー」、「アッー」と大きな声を発している。

アメリカチームのゲイリー・ウエスト君はクリアするごとに、ちゃめっけたっぷりのおどけたポーズ。緊張した雰囲気をなごませてくれる。

さて、種目別競技が終わり、次の団体総合は制限時間20分でスコアを競う。悔しくも日本チームは、時間内にGAME OVERとなってしまい、アメリカチームの独走に終わった。芳地君、高橋君、大薗君の三人はくやしそう。

最後はクライマックスの盛りあがり、個人総合。休憩をはさみ、3ラウンドが行なわれた。

選手たちは少し疲れたのか、アクションも少なく黙々とボタンを叩き続ける。

プレイが全て終了してホッと一息。会場に用意されたご馳走をつまんだり、特別参加のロサンゼルス・オリンピックのマスコット〝イーグルサム〟と記念撮影をしたりで、競技中とはうって変わり、なごやかなムード。

応援に駆けつけた家族たちと楽しそうに話をしている選手もいる。

「それでは、審査結果を発表します」との司会者の声で、再び空気が張りつめた。

結果は以下のとおり、

個人種目別優勝

100m競走　ジョン・ブリット（記録／7秒95）

走り巾跳び　高橋進一（記録／9m67）

ヤリ投げ　ゲィリー・ウエスト（記録／975m3）

110mハードル　ジョン・ブリット（記録／9秒97）

ハンマー投げ　ジョン・ブリット（記録／95m50）
走り高跳び　ジョン・ブリット（記録2m48）

団体総合優勝

アメリカチーム（285、770点、日本チーム124、820点）

個人総合順位

第一位　ジョン・ブリット(18)（90、600点）
第二位　ゲリー・ウエスト(17)（90、520点）
第三位　高橋進一(14)（87、910点）
第四位　芳地秀樹(14)（87、020点）
第五位　大薗明浩(22)（86、210点）
第六位　マイケル・マロリー(18)（84、150点）

それぞれの賞には、素晴らしいカップと賞品が贈られた。

優勝者のジョン・ブリット君が代表して一言。「このような素晴らしい大会に参加できて嬉しい。開催者のコナミさん、センチュリーさんに感謝します」と。

こうしてハイパーオリンピック世界大会は、興奮のうちに幕が閉じられた。主催者のコナミ及びセンチュリーでは、「このような国際的なゲーム大会は史上初めて。今後も、どんどんこのような大会をやっていきたい」と熱っぽく語っていた。

――何事も〝極める〟ことは難しい。オリンピックに出場するスポーツ選手たちも、今回ハイパーオリンピック大会に出場したゲーム名人たちにとっても極めるための精神は同じなのである。

▼▼テクノ・カルチャー・センター ▼▼〝メディアバム〟にサウンド・ ▼ビジュアル(SV)ラボ誕生!!

東京・港区芝公園にある芝パークビル一階のテクノカルチャーの一大エリア〝メディアバム〟に、音と映像の新パフォーマンス空間〝SVラボ〟が誕生した。

SVラボは、レコーディングスタジオとビデオスタジオを始め、ビデオ編集、ダビング、マイレコード、マイビデオ制作が完ぺきにできる新感覚のラボだ。

いずれもプロユースの最新機材を投入し、一流スタッフがバックアップしてくれるので、プロだけでなくアマチュアにも充分使いこなせるホットスペースってわけ。

S―未来型サウンド・クリエイションのためのレコーディングスタジオ。

V―映像人間たちのクリエイティブ空間の数々。ビデオスタジオ、編集室、ダビングルーム、アーティストルーム完備。

6月8日オープン当日は、オープニングイベントとして、ライブハウスで人気の〝マグナム〟や〝イッセイ〟〝フライングビジョン〟などがレコーディングやビデオ撮影会をしたりで大にぎわい。好奇心を満足させてくれる空間が、ついに誕生したという観がした。

このSVラボ、今後は映像新世紀に対応するための〝コンピュータ・グラフィックス・アート・スクール〟も開設の予定とか。ますますおもしろくなりそうだ。

SVラボを含む、メディアバムは、とにかくテクノいっぱいのスペースだ。

富士通、NEC、IBM、シャープなどのショウルームに、ホンダとスズキのバイク展示、さらにサウンドブース内のニューVサテライトではミニFM局によるサウンド・シャワー・ショウ、またVTRブース、ミニカー展示と、自分から参加できる設備がズラリ。中でも、中央のテクノゲームコーナーは人気の高い場所。盤ゲームを主体に、

AmuseMent FORUM

とにかくすっごいマイコンの世界

パソコンファン必見の一大イベントが、去る五月二十三日から二十六日までの四日間、東京流通センター大展示場で催された。

日本電子工業振興協会の主催によるこのショウは、高度情報化社会とマイコンの役割をタイトルに、約百社が出展し、それぞれの特徴を生かした展示を競っていた。

会期中は、浜松町から会場のある東京流通センター前までのモノレールは連日満員の大盛況。マイコンブームここにありといった様相だ。

三会場に分けられていた目玉は第一会場。富士通、日本電気、シャープといったパソコン大手の出展と共に、三菱、東芝、松下などのメーカーのブースもあるので混雑に拍車をかけていた。

富士通ではFMニュー7とFM77の前は黒山の人だかり。中にはキーボードの前に坐りっきりで動かない人も……。

NECはPCパソコンファミリーがズラリ、やはりシェア40%の最大手のカンロクがうかがえた。

シャープのブースで目についたのはパソコンがTVにドッキングしたCI。TV本体にROMカートリッジを差し込めば、ファミリーコンピュータ（任天堂）と同じ機能を発揮するというスグレモノ。ゲームファンにはうれしいTVだ。

会場を通して健闘のようすがうかがえたのはMSXだ。十二社のメーカーは、それぞれに特長のあるハードやソフトを開発し意欲的なところを見せていた。

中でも、三洋電機での独自の音声認識合成技術を応用して、MSX・WAVYで音声で文書作成が可能な音声入力ワープロなどの実演は興味津々。MSXの明るい未来を垣間見る思いがした。

MSXに関して、このショウで推測できることは、高級化がより顕著になるであろうこと。つまり、本体とキーボードが分離したセパレートタイプが増え、ディスクドライブ装置などの拡充がはかられ、従来のパソコンとソン色のない機能を発揮するものが主流となっていくだろう。

また、セガのパソコンも、低価格でありながら独自の多機能を持ったものとして注目を集めていた。

ソフトウエアの部門では、遅ればせながら、ビデオゲームメーカーとしてMSXソフトに参入したタイトーはニデコのブースのフロントライン、ちゃっくんぽっぷに人気が集中していたし、数々の試作品も登場し興味が尽きないイベントとなっていた。

ゲームブティック（高田馬場）で
リブル・ラブルカーニバルII
始まる！

7月1日から、東京・高田馬場にあるナムコ・ゲームブティック高田馬場で、リブル・ラブルカーニバルIIが開始される。

これは、前回のカーニバルのパートIIとしておこなわれるもので、今回は、店にあるナムコ製品をプレイして、スコアの下4桁が同じ数字でゲームオーバーになった場合に、リブル・ラブルテクニカルマニュアルがもらえる。

マニュアルは30冊30名分と数に限りがあるので、なくなり次第打ち切る予定とのこと。

こいつは、いっちょう挑戦しなければ！　諸君がんばってほしい。

いろんなゲームがその場で楽しめるのだからムリもない。

パソコン派、テクノ派、ゲーム派、サウンド派、VTR観賞派とどのタイプにもぴったりなのは、ここメディアバムだけかも。

ま、一度のぞいてみてね。

（東京都港区芝公園2の4の1
☎03（433）4390）

ビジネスマン必見！ 人とOAの未来

59thビジネスショウ

去る五月二十三日(水)〜二十六日(土)、東京・晴海・東京国際貿易センターにて、「ビジネスショウ」が開催された。

会場は、同センターフルオープンで第九会場まであるという、大がかりな一大イベント。

もちろん、対象は紺のスーツに身を固めた、バリバリのビジネスマン。これからのオフィスの課題、オフィス・オートメーションのノウハウをモノにしようと、熱心に参加していた。

二十一世紀は、コンピュータ時代といわんばかりに、各社ブースに並べられたパソコン、ワードプロセッサは、どの会場でも注目の的。

また、大手メーカーのブースでは、独自のオフィス・システムを開発し、ローカル・エリア・ネットワークの実践デモンストレーションなどで、ビジネスマンたちの感心をひいていた。テーマが堅いだけに、その見せ方にも各社のアイディアが様々。なかでも、ひときわユニークだったのが、内田洋行のブース。チャップリン風の衣装を身にまとった、男性二人がコミカルなパントマイムで、同社自慢の商品を紹介していく。

という運びで、各社それぞれが訴える、未来のオフィス展望。良し悪しは別として、この勢いでエレクトロニクス技術が更に発展すれば、コンピュータ化される社会も、そう遠い未来の話ではあるまい。

ステレオサウンド3Dゲームを6名にあげちゃおう(トミー)

①

②

ステレオサウンドで、遠近感もある双眼鏡タイプの立体ゲーム"ドッグファイト"と"シャーマンアタック"をそれぞれ3名にプレゼント。

楽しい遊びのクリエイター・**トミー**に感謝〃

①**ドッグファイト**／複葉機同士の大空中戦ゲーム。戦機を撃墜するのダ。 5,980円

②**シャーマンアタック**／敵味方入りみだれての戦車戦ゲーム。タンクをコントロールして、敵をやっつけよう。サウンドの迫力は抜群。 5,980円

ファニー&ファンシーグッズはキミをリッチにする。(アルプス商事)

①**ファンキーピエロ**を5名に〃
ボタンをポンと押すと、ピエロの目が光り、大きな口を開けて大ワライ。ドキッとするピエロのリアルさがニクイ。
2,600円

②**メロディ8**を5名に〃
ワーゲンの屋根に乗っているサーフボードをポンと押すと電子音のメロディーが流れてくる（8曲入り)。
2,300円

③**ワーゲンつめ切り**を10名に〃
ワーゲンのスタイルをしたつめ切り。ちょっとかさばるけど、ワーゲンのかわゆさがばっちり。 980円

チューブパニックTシャツを5名にプレゼント(ニチブツ)

スーパーグラフィックスでファンをシビレさせてくれるチューブパニックのTシャツが登場した。

今月はニチブツからの特別提供として、市価千八百円の特製Tシャツを本誌読者にプレゼント（5名・サイズMのみ)。

希望者はプレゼント名を明記してNo.19プレゼント係へどうぞ。抽選のうえNo.21で発表後発送します。

コンピューターサービス(CSK)がセガ・エンタープライゼスに経営参画

ＣＳＫブランドのハソコンソフトなどで本誌でもおなじみの、情報処理サービス業の大手であるコンピューターサービス㈱(大川功社長)は、同社の中長期ビジョンの一環として、かねてよりホームエレクトロニクス分野のシステムに関する研究開発などに、積極的な先行投資を行なっていたが、より一層の事業強化を図るため、業務用ビデオゲームメーカーの㈱セガ・エンタープライゼス(中山隼雄社長)の株式を70%取得し、セガ社の経営に参画し、両社の固有技術の結集により、新しい事業分野への展開を図ることになったと発表した(５月21日)

ＣＳＫのセガに対する資本参入及び経営参画に伴い、ＣＳＫの大川社長が代表権を持つ会長へ就任し、セガの中山社長が同じく代表権を持つ社長として留任、大川会長・中山社長の新コンビで新しいセガの船出となったのである。

好評に応え、もろこし村シリーズをキミに!!(トミー)

①

②

スナック菓子"もろこし村"のゲームシリーズの、おもしろ３種をそれぞれ６名にどばっとプレゼント。かくれもろこしファンじゃあイケナイよ。もっともっともろこしファンになろうぜい。

①カードゲーム／**ようこそかくれもろこし村へ**　800円
②カードゲーム／**ハニーバンタムショー**　800円
③ボードゲーム／**もろこしおじさんスペシャル**　1,000円

③

高橋美枝ちゃんのサイン色紙を10名にプレゼント

●当日撮影したカラープリントを1枚添えてしまったりするので、どーかよろしく!!

人気ゲーム"ワイリータワー"のポップ&チラシを3点1組で5名に!!(アイレム)

人間に反逆を始めたコンピュータ"ゼロ"のメインスイッチを切る、スリルたっぷりの頭脳ゲーム"ワイリータワー"の、ゲームセンター用ポップとチラシを、アイレムからプレゼントカラフル&コミカルなイラストは、キミのコレクションの中で光るはずだ。

AMライフ 誌上ロードショー

竹上次郎

カンカンカンと照りつける太陽が沈みかけた夕暮れ時に、あの娘と一緒にロードショー……ロマンチックに決めようぜ！

■インディ・ジョーンズ 魔宮の伝説

レイダース／失われたアークから3年。ヒーロー、インディ・ジョーンズが帰ってきた！

スター・ウォーズのハン・ソロ役でおなじみのハリソン・フォードのはまり役、インディ・ジョーンズの第二作目が、アクションたっぷりにやってきた。

製作はスター・ウォーズのジョージ・ルーカス、監督はETのスティーブン、スピルバーグの黄金コンビで、前作と全く同じ。

スピルバーグは、

「私からみると、レイダースよりはるかにジェットコースター気分に仕上がっている」

と語り、コメディ、アドベンチャー、アクションの全てを備えた面白さを強調している。

舞台を一九三〇年としているのも、ルーカスとスピルバーグらしい。映画史上かつてなかった数々の新しいアイディアが散りばめられ、バラエティに富んだ娯楽超大作だ。

——一九三五年、上海。インディ・ジョーンズは、ウィリーと少年ショートを連れて、上海空港から追手からのがれるためにシャム経由でアメリカへと飛び立った。しかし、その機の乗員も追手の手先で、飛んでいる機からパラシュートで脱出してしまった。

燃料も放出されてしまった飛行機から、奇跡的に脱出した三人はインドの地に降りたっていた。

不時着した付近の村で歓迎を受け、その村で最近起こった事件を聞いたインディは、伝説の聖なる石〈サンカラ・ストーン〉にまつわるものと直感し、奪った者たちを追ってジャングルを抜け、パンコットの宮殿へと向かった。

しかし、そこでは邪悪に満ちた儀式が三人を待ちうけているのだった——。

〝これがセットか⁉〟と思うような魔の宮殿など、息をのむようなシーンの数々に圧倒されずストーリーを楽しんでほしい。

パラマウント映画／C－C配給

■グレイストーク

ターザン映画の決定版！　これを観なければターザンはわからない

——一八八六年、スコットランドをあとに、暗黒大陸のアフリカに赴く息子のクレイトン卿夫妻に悲しい別れを告げたグレイストーク伯爵は、行く手に待ち構えていた危難を彼ら以上に予知していたのかも知れなかった。

夫妻を乗せた船はアフリカ沖で難破し、ようやく陸にたどりついた二人は粗末な小屋を建てて暮すようになったが、夫人は息子を生むとすぐに世を去り、まもなくクレイトン卿も、巨猿の首領に攻撃されて命を落としてしまった。

こうして生まれて間もない遺児は、想像を絶する運命を生き

バイオレント・サタデー

サム・ペキンパー監督ならではのバイオレンスアクションとサスペンスに満ちた作品

——スイスのホテルで、CIAエイジェントのファセットは妻を殺された。KGBの仕わざとにらんだファセットは復讐を誓った。

ファセットはCIA長官ダンフォースに、オメガ作戦と称した不穏な動きがあるのでさぐるように命じられた。

そしてファセットは、協力者として実力のあるテレビのインタビュー・キャスター、ジョン・タナーを選んだ。代償としてタナーの番組にダンフォース長官を出演させるというのだった。

ジャーナリストの本能と直感でCIAに協力し、真相をさぐろうとしたタナーに黒い影がしのび寄って——。

ワイルドバンチ、ゲッタウェイなどで、バイオレンス美学の巨匠といわれるサム・ペキンパーが、コンボイ以来五年ぶりに発表した娯楽作品。

エレクトロニクスとハイテクノロジーを駆使した血とバイオレンスのダイナミックな描写はペキンパーならではのもの。ブルーサンダー、ウォーゲームなどのハイテク映画とはひと味違うペキンパータッチは興奮必至。

テレビの人気キャスターが、週末に旧交を暖めにやってくる大学時代の友人三人がKGBと組んでスパイ行為をしているとCIAから明かされて苦悩する様子。そして虚々実々のかけひきが一転して血とバイオレンスのウイークエンドとなって行く衝撃のサスペンス。ことに、CIAのビデオとTVを駆使しての盗み撮りや盗聴の恐るべき内幕は見どころだ。

さらにどんでん返しのあるところなど、息をつかせないのもさすがペキンパーといったところだ。

ルトガー・ハウアー　ジョン・ハート　デニス・ホッパー　バート・ランカスター他

20世紀フォックス映画

ることになったのだ。

雌猿カラに命を救われた子は、猿の社会ですくすくと生成し、猿にはない能力と雄々しさのため、猿社会の王者、ターザンと呼ばれるようになった——。

四〇本以上ものターザン映画が誕生し、ワイズミューラーという有名俳優も出た、あのターザンの原作（類人猿ターザン、エドガー・ライス・バロウズ）に、最も忠実なターザン映画の決定版だ。

アフリカの原生林から、手入れの行きとどいたスコットランドの城の生活へと、運命のいたずらによって描かれるターザンの宏大無比なスケールの物語が展開する。

ターザンの成長物語の中で出てくる巨猿は、なんと、人間が扮しているものなのだが、全くそうは見えない。猿の惑星のメイクなど、ブッ飛んでしまいそうなほどすばらしい出来だ。

ターザンの生いたち〝グレイストーク〟を見れば、今までのターザン映画がますます面白くなってくる。そんな映画だ。

クリストファー・ランバート　ラルフ・リチャードソン　イアン・ホルム他　監督／ヒュー・ハドソン

ワーナー・ブラザース映画

SF新世紀

レンズマン

SFロマン〝レンズマン〟がCGを駆使したアニメーション映像で感動的に登場!!

一九三四年の発刊以来、世界四十八ヵ国で翻訳され、SFファンの他、幅広い人々を魅了しつづけて来た空前の超ロングセラー〝レンズマン〟の壮大なスペースオペラが、アニメーションとしてスクリーンに登場する。

原案はE・E・スミス。スカイラークシリーズ、レンズマンシリーズでSF長篇シリーズの第一人者となったスミスの作品

は、スターウォーズにも数多くのアイディアとしてとり入れられていることでも有名だ。

——西暦二十五世紀。平和と繁栄を誇る大銀河連合に巨大な危機が迫っていた。

はるか暗黒星雲の彼方から、兇悪な独裁帝国・ボスコーンが銀河系宇宙に侵略の手を広げてきたのだ。

惑星都市が、商船団が、次々と攻撃され破壊され始めた。

地球・銀河パトロール隊は、ヘインズ長官の指揮のもと、反撃のために、ボスコーン最高機密データ奪取計画を発令した。

この任務のために選ばれた銀河パトロール隊のレンズマンたちは、光速船ブリタニア号に乗り込み、大激戦の末、問題の機密データを手に入れたが、その彼らには、基地への帰還という最も厳しい試練が待ち受けているのだ——。

日本とアメリカのスタッフ陣が技術協力をし、実用にこぎつけた〈デジタル映像〉が最大の見もの。

最新鋭のコンピュータグラフィックスを駆使した空前のスケールは、ニューヨーク工科大学CGラボがワンカット五千万円の精密な3D映像を生み出し、ジャパン・コンピュータ・グラフィック・ラボが新しい映像システムプラス・日本に二台しかないスーパーコンピュータCRAY・Iを使った記録破りのCG技術を結集したシロモノ。そして、世界に誇る日本のSFアート、デジタルサウンドのドッキングで完成された映像体験のできるアニメーションなのだ。

レンズマンのテーマはALFEEが唄っている。

製作／講談社　提供／東京東和

■夏服のイブ

松田聖子が大人の魅力で迫る

——幼稚園の先生を夢見ている牧子（聖子）は、フリーライターの西丸秀和と愛し合っていた。ある日、宗方の住み込みの家庭教師を頼まれた牧子は、秀和の反対を押し切って承諾した。母を亡くした三人の子供の面倒を見ることになった。

子供たちが牧子にすっかりなついたクリスマスの日、宗方の会社が不渡りを出した。

始末のあと宗方はニュージランドを次の生活の場と決め、牧子に同行を頼んだが断られてしまった。

宗方らがニュージランドへ発った日、牧子は秀和と同棲を始め幸せな日々を送っていた。しかし、秀和の子供を堕したことがあるという女が突然部屋に来て以来、牧子には秀和への不信がつのって来た——。

デビュー五年目を迎え、乗りにのっている松田聖子が、今までのカラを破り大人への変身を演じている意欲作。

平凡な女性が突然二人の男から求婚され、不可思議に揺れ動く女心が、美しいニュージランドを背景に描かれたラブ・ストーリーだ。

松田聖子　羽賀健二　近藤正臣ほか　監督／西村潔

■刑事物語3 潮騒の詩

痛快活劇、ご存知武田鉄矢の刑事が大活躍

武田鉄矢の原作・脚本・主演による刑事物語シリーズの第三弾。

舞台は長崎県・五島列島。鉄矢の一人三役の他は、長由里子、ハナ肇、関口宏に加え、第一回東宝シンデレラスカウトのシンデレラ沢口靖子のフレッシュデビューと話題が盛りだくさん。

——長崎県五島列島、福江市。五島中央署勤務の片山刑事はいろいろと問題が多く、刑事とは名ばかりの雑用係として毎日を送っていた。

そんなある日、片山は殺人事件の犯人張り込みのためにやってくる警視庁の刑事たちの案内役を命ぜられた。

東京で暴力団の組長を殺した犯人が福江市の出身だったことから、その母親の店を張り込むことになったのだが……。

〈夏服のイブと同時上映〉東宝

AmuseMent FORUM

プールサイドで寝ころんで、フレッシュギャルのニューシングルを聴けば、身も心もルンルン!!

DISK情報室

《迷宮のアンドローラ／小泉今日子》

（ビクター）

ハイカラ人魚に続くニューシングルは、前作にない宇宙感覚の曲だ。ハイカラでは、キョンキョンのかわいさは充分表われていたが、本来の歌の確かさが活かさせていないという消化不良的要素が気になった。が、迷宮のアンドローラは、デビュー曲での透明感のある歌唱での衝撃がよみがえったような感じがある。キョンキョンここにあり！

《過剰にオンリー・ユー／松本友里》

（RCA）

No.18の巻頭カラーでカワユく登場してくれたユーリのデビューシングル。女の子にしてはめずらしいロックンロール。デビュー前から、その歌唱とパンチに関係者はびっくりしどおしという金の卵的存在。シングル曲は、スローから入って、ガンガンロックンロールしちゃう大迫力。バックバンドも一流ミュージシャンで固めてバックアップ。

《夏のレッスン1／原真祐美》

（日本コロムビア）

次号で巻頭ページを飾ってくれる予定の真祐美ちゃんのニューシングルは夏のレッスンワン。夏を感じさせる軽快なテンポに乗せて、乙女ごころがたっぷりの曲。可憐な乙女が年上の男に魅かれている様子が目に浮かぶよう。B面はてんてん娘。フジTV系、日曜ドラマランドで真祐美ちゃんが主演する、てんてん娘の主題歌。両A面って感じ。

《ふたり／高橋美枝》

（CBSソニー）

タイトーショウルームでゲーム少女ぶりを発揮した美枝ちゃんが軽やかに唄う三曲目のシングル。誰にでも、一度は経験のあるような内容の歌詞と、ゆったりとしたテンポの曲は郷愁をさそう。美枝ちゃんの歌唱の確かさが加わって、歌の世界がまぶたにうかんでくるようだ。ちなみにこの曲、レッツゴーヤングでのデュエットもの。

《SHOCK!／宇沙美ゆかり》

（キャニオン）

化粧品のCFでピチピチぶりを発揮しているゆかりちゃんのシングルは、前作よりパンチのある歌い方でグー。ちょっぴり低目で甘さのある声と、バックのテクノっぽいフィーリングのサウンドがピッタリとマッチしていて、ゆかりちゃんの新境地を垣間見る思いがする。女の子にこの曲のように迫られたら、かなりのSHOCK?

《優しい絆／伊藤麻衣子》

（CBSソニー）

不良少女役で、複雑な少女の青春に体当たりでガンバしている麻衣子ちゃん、新曲のほうは不良少女ではなく、彼女本来の歌のうまさを活かした語りかけるような調子がなんともいえずいい。芝居といえ、不良少女は麻衣子ちゃんには似合わない——というファンにはこの曲はピッタリ。とっても優しい女の子の心情があふれている。

FUNNY GOODS & PRESENTS

by王様のアイディア

アイスキューブ　1200円

アイスキューブそっくりのガラス細工。タンブラーに入れたり、机の上のさり気ないアクセントに。

プレゼント(大)10名

ウインドサーフィンボトル　大800円 小380円

涼しさがいっぱいの卓上小物。なまじの水中花より人目をひくことうけあい。彼女へプレゼントすれば喜ばれると思っちゃう!

マジックネンド　007　500円

のいろのもとと、のふしきのもとをまぜるとの色がでるフシギなネンド。デル、デル、小麦粉が主原料のかわりダネ。

フックペン　280円

キーホルダーとしても使えるボールペン。キーをつけると使いにくいかも知れないけど、ここはひとつシャレで使っちゃおう。

東京都品川区西五反田7の22の17 3F　王様のアイディア☎03(494)4475—宣伝

王様のアイディア

巨人軍ファンの手引書

"おもしろすぎる"雑学データに、ついに巨人軍ファンのための、オフィシャル・ハンドブックが登場した。

さり気なく"よく読んで、礼儀正しく行動し、巨人軍を優勝させましょう"とカバーに小さく書かれているなんてのはなかなかユニーク。

一般的な巨人軍に関するデータのほか、"ファン生活の手引"は爆笑もの。

なんたってその項目が、巨人軍勝利時の歓喜発揚法——勝利の正しい喜び方、感動の表わし方。敗戦時の気持のもち方——ウサバラシの行い方、野球の話題をうまく避けるコツ。

などなど、カンペキなる巨人軍ファンの手引が満載。データハウスならではのおもしろさなのだ。

情報研究所／データハウス／九六〇円

歴史読本日本史その後どうしたどうなった?

歴史読本、特別増刊スペシャル号。

ゆくえ不明の歴史を追跡調査し、日本史のかくされた部分を明かす興味津々の一冊。

古代史ファンから近代史ファンまで、幅広く読める175項目の調査結果を収録した、おもしろ歴史雑学の決定版ともいえる。

特に、中ほどの"器物、武器・武具"欄では、新選組のだんだら染めやガトリング機関砲などの行方についての雑学が。

また、巻末の"伝説、架空の人物"もおもしろい。

おとぎばなしの主人公が、その後どうなったかななどは、歴

最近**おたより**のコーナーへの**おくれ**おたよりが少ないよーん。困ってるのです。どーかおねげーします。ビシバシとおたよりおくれませ。

AMフォーラムは読者の広場。**おたよりおくれ欄**で、ガンガン載っけちゃいます。繰り込みのおたよりおくれ用の白い裏をフルに活用してください。毎月優秀作一点に粗品を進呈しますよン。

イラスト（できるだけカラーで掲載します）、ドジ話、立腹話、文通、売ります買います譲りますなど、キミの自由に使ってくれてケノコオですよン。

繰り込み**はがき**は、それぞれの宛先に応じて所定事項を書き込んで、ずわんずわんとポストにほおり込んでちょんまげませ。

また、なんでも法律相談での誌上相談も受けつけてます。ーかよろしゅく。

おれっちの攻略

法には、原文のままで掲載できるものを送ってくださいねっ。自己顕示パッチンでたのんますよっ。掲載分には粗品を進呈しますからに。

アンケート

のはがきは、簡単でしかも効果的なゲーム攻略法や、ゲームメーカーへの希望要望など、バンバシと書いてくれれば、メーカーからのおかわりカコで掲載するかんね。

繰り込み**以外**の郵便物などは、くれぐれも**宛先**を間違えずに、それぞれの係あて送ってね。

〒162東京都新宿区下宮比町15の924 アミューズメントライフ

19号の応募〆切り **7**月**末**です。

史雑学ならではだ。おじいさんになった浦島太郎は果たしてどーなったのだろーか――ま、一読のほどを。

日本史おもしろ探偵局／新人物往来社／八八〇円

血液型 おもしろ第3読本

ブームの血液型で性格を知るおもしろ読本の第3弾。クソむつかしい本の多い中、ちょっと雑学風に編集されているのがこの本の特長。

自分の性格だけでなく、周囲の人たちの見えない心を読むのに最適。

たとえば"電卓ゲームがうまいのは何型?"――本命はA型。コツコツと続けるのが得意なのだとか。比較的得意なのはAB型。B型は名人と下手がハッキリしていると。ライバル意識を燃やせば強いが、ゲーム向きとはいえないそうだ。などなど、おもしろ実用項目。巻末の"有名人・おもしろ血液型なんでもベスト"は話題のネタとして活用できる。

さて、キミはこの一冊、どう読みこなす?

能見俊賢／文化創作出版／七五〇円

東大生の書いた パソコンなんか怖くない

最近はやりのワラ半紙本で、"東大生の書いた"シリーズの第2弾が発売された。

"パソコン幻想を剝ぐ!!"に続く、"パソコン常識を正す"パソコる人のための必読書。

前作より、もっとわかりやすく、パソコン初心者の入門書として配慮されている点がウレしい。

例によって、パソコン常識のウソを解明し、メカ音痴に捧げるパソコン入門でハードウェアとソフトウェアの基礎知識はバッチ!!身につく。

どちらかというと、ナイコン族に捧げるパソコンのハウツー書といえるが、なまじのパソコン情報誌を安直に読むよりは、この一冊を読破しておいたほうがベターのようだ。

なぜって? "パソコン雑誌の情報を信じるな"って項目があるくらいなのだから。

東京大学データー処理研究会／東京経済／九八〇円

10名にプレゼント!!

神奈川県／松上　晃

LETTERS

♡おたよりコーナー

●みんな！　聞いてくれよー。5月の始め頃、皿洗いしながら（えらいだろ）なんとなくラジオを聴いていたんだよー。そしたらよー『川島なおみ・恋のサウンド』っていう番組でよー、TVゲームの話になってきたんだよ。
　そしたらよー、川島なおみのやろーが、
「TVゲームなんて、ああいうのはひまそうな田舎の人がやるもんじゃない」
と、ぬかしやがる。NOWな都会人がやるもんなんだよ——。

東京都／中野境彦

●みなさんは、もう細野晴臣氏の『VIDEO GAME MUSIC』お聴きになりましたか？　あたしゃもう、完全に病みつきです。
　特にB面のラスト「GALAGA」が最高っ!!　私は「ゲームマニア」と「歌謡曲マニア」の両方をかけ持ちしてる、奇特な人間ですから、このLPはほんと夢みたいです。
　と同時に、大野木宣幸さん、慶野由利子さんという、ナムコの音楽担当の人にも、興味を抱きました。お二人とも実にすばらしいメロディ・メーカーです。今度、AMライフの力で独占インタビューなんかやってみてはいかがですか？
　最近入手したNG5号によると、ギャプラスの音楽は新人社員が担当したらしいです。その人も、なかなかの腕前とみました。
　ところで細野さん！　今度は他のメーカーのものもレコード化してみてはいかがでしょうか。

大阪府／久山浩樹

●よんでおくとトクをするコーナーへ
　ゼビウス九九六万を起えると、敵を一匹倒すごとに、ソルバルウが増えていく。一匹倒すと一機増えるので、うるさくてたまらん。
　さて、ソルバルウが増えて増えて増えまくって、残機数が二四九機になると、イジョージタイがおこるとウワサされたが、本当におこった。
　まず一列にズラリと並んだソルバルウの残機が三機にもどり、また敵を倒すごとに増えていくが一列また並ぶと、ソルバルウのコントロールが効かなくなり、左下に寄って動かなくなる。そして次々と死んでいった（ブラスターは出るが、ザッパーがでなくなる）。そうしたら、店のオバサンに故障と見られ、消されてしまった。　　END

東京都／15歳の中学生君

●ネタが底をついてしもた。だれか教えて下さい。そこでオレは文句が言いたい。
　オイ、近くのだがしやにあるゼビウスのコピー品のバトルズ。おまえー、せっかく二〇〇万いったのに、はしっこによけたらいきなりワープなんかしやがって！　それのせいで、五機くらい死んだんだぞ。もう、遊んでやんないからな!!　おぼえとけよォ、おまえなんかでえーきらいだ!!
　失礼しました。

福岡　／古賀秀臣

東京都／山岸由典

♡近所のゲームセンターだより

●ぼくの家の近所じゃないけれど、大きなゲームセンターがあります。
　そのゲームセンターには名前がありません。そこにはニューゲームがよく入りますが、多い時で二台しか入らないのです。
　というわけで、ゲームをしたくても並ばなければならないので、なんとかしてほしいです。
　それから、一〇〇円のビデオゲームを五〇円にすると、画面が小さくなって見にくいです。

大阪府／吉川勝伸

●ローカルニュースin千葉
①（千葉市）みんなもよーく知っているとおり、セントラルプラザ6Fにナムコランドがありますが、照明、店員に多少の問題があります。千葉駅近くの。ラッキー。は千葉市一といっていいほど、ニューゲームの入荷が早い。ちょっと前にゲーム・インストラクターの募集をしてましたヨ。物好きな君！　行ってみたら？　バイト代、くれるみたいですよ（そこでAMライフ設

置運動やったりして!?)。
②ローカルの極致です！ 久留里線ぎおん駅近くの"ヤマヤ"。
ここは店主自身AM・SHOWに行ったりして、かなり独断と偏見ですが、ニューゲームオール50円で、ボードの出荷が始まりしだい、すぐ入れてくれます。
また、予定"次期入荷ゲームリスト"とか貼ってあって、かなり前にニューゲームの情報が手に入りますし、土・日の三時かなんかに、店内にいる人全員（ここで数人しか入れない、小さな所だとばれてしまうが）にアイスクリームを配る、サービスタイムなどもあります。
新旧とりまぜて、十台ぐらい置いてある、がきんちょばっかりくるお店です。

千葉県／小川　洋

♥AMライフへの希望

●ポスターとかパンフレットがゲームセンターで売れたらいいと思う。
アンケートハガキに、独自の必殺技と書いてあるけど、必殺技なんてゆーといかにもまんがらしい！ ぼくはその"独自の"と"攻略法"とをいっしょにくっつける方がいいと思う。

石川県／湯谷勝成

●AMライフさんこんにちは！ 今回は、自分の要ぼーを言ってしまいます。
①まず第一に、全国の地域別のビデオセンターの地図をAMライフにのっけてほしいのであります（細かく）。
②ビデオゲームばかりでなく、パソコンゲームのソフトなどの意見の交換コーナーを作ってほしい!!
——文句なんかも言っちゃいます。
あのォ、14号の表紙にロボットのよーなものの頭部の緑色の"いぼ(?)"がありますが、他の号に見られないのは、"いぼコロリ"でとっちゃったのですか？ えー！

新潟県／久保広恒

●こんにちは！「今月のハイスコア」について一言。やはりあのページは、スーパーソフトマガジンに負けないくらい充実させる必要があると思います。
ところで、大阪のゲームセンターはいつもあのページにあるけど、なぜ京都はないのですか？ 僕としては、ぜひ「ビッグキャロット京都店」を出してほしいのです。

京都府／菊池優一

★「今月のハイスコア」は18号から、ページ増ししてどっさり登場してます。AMライフとしても、もっともっと充実させたいと思っとります、ハイ。

みなさん！僕は感動した！
化学の授業中のことだった。ボケーとしながら教科書をフッと見るとどこかで見たようなキャラクターが…
そうなのだ。PHO ZON（分子模型）のモレクなのである。そこで僕はこれはなんだ？と見てみると CH_4＝メタンなのであった。まんなかの大きな●はC（炭素）で4つくっついてる小さな○はH（水素）なのだ。そういえばPHO ZONのゲーム中背景に CH_4 というのが書いてあったような気がする。しかしゲームキャラが教科書にのっているとは…。
ところでこの間新聞にDECOと載っていた。しかしよく見るとOECDであった。（OECD…経済協力開発機構）methane
さらにもっと前電車の中吊り広告にSEGAと載っていた。しかしそれもよく見るとVEGAだった。（VEGA…時計）
文部省検定済教科書　2 東書 化学001　Page45, 図4だよ

神奈川県／井坂正洋

♥告知板

●やーい藤井実でーす。今度ぼくを含めて、竹中君、鶴谷君の3人の会長で「APC」を作りました。昔、知る人ぞ知る同好誌「BUG」を作っていたのですが、同好会ではなかったので、ハイ。
会費は五〇円（アンケートの紙の代金）会誌を買いたい人は一冊分のコピー代（二ヵ月に一冊）それから、その地方（市、町）の支部長（早いもん順）を募集中でんがな。（但し、川越の支部長を除く）もちろん会員もです。
入りたい！ 我こそは支部長、と思う人は往復ハガキを送ってください。五〇円をドブに捨てると思って……。お手紙、待ってます。創刊号はもうすぐです。
〈連絡先〉
〒350埼玉県川越市仙波2丁目1の1　藤井　実

●みなさん、はじめまして。われわれは、ゲーム哲学団体"BGM"です。
今回ゲームの評論、意見を中心とした、ゲーム同人誌を製作しました。過去に例を見ない新しいタイプのファンジンです。
その内容はというと、真のマニアでなければ読みこなせないでしょう。
TVゲームの明日を一緒に考えたい方、ぜひ一度、読んでみてください。
通信販売は郵便小為替で、
創刊号のみ……送料込み三百円分
創刊号及び二号……送料込み六百円分
〈連絡先〉
〒170東京都豊島区駒込3の2の4鈴木方　見城こうじ

●ディグダグの豆本、八百円で買います。ぜひ売ってください。
〈連絡先〉
〒416静岡県富士市横割4丁目2の9　望月伸一郎

●NG-号を五百円で買います。（コピー不可）
〈連絡先〉
〒720広島県福山市本庄町中3丁目2の3　☎0849・26・1034　堀内博之

※このコーナーにおいてのトラブルは、本誌では一切責任を負いません。

埼玉県／萱原常公

AMライフ 情報局

長崎県　大塚浩太

●あれは忘れもしない五月一日火曜日の三時三〇分頃。僕が南街のゲームセンターに行ったら、藤内篤史君と岩田健太郎がいたのどえす。……（中略）……僕は最近、10ヤードファイトに燃えているので、五回プレイした。……（中略）……僕はあっという間にGAME OVERだった。藤内君は残り時間約七秒ぐらいで、地道に10ヤードぐらいずつ進み、なんと自陣15ヤードぐらいのところからタッチダウンをしたのだった。ゴールキックも成功して一面クリア。それで調子を覚えたのか、二面、三面見事にクリア。

四面も独走しようと思ったらしいけど、タックルを振り切れず、地道に前進していくようになり、やっとのことで四面クリア。ついにプロとの対戦！

ここで驚いたのは、最初のキックで約15ヤードのところまで飛ぶのです。藤内君はそれでもめげずにぐわんばりました。

藤内君はおもいきって、前パスをしたのでした。パスは成功し、そのすぐ前から敵がジャンプタックルを仕掛けてきたとき、藤内君は、そのスピードについていけず、倒されました。

とそのとき、藤内君が操作していた人間とジャンプ・タックルを仕掛けてきた敵とぶつかり、両者とも倒れたのです。

そしてすっくと立ち上がり、握手らしきことをしていたと思うと、すぐなぐり合いのケンカが始まり、二人ともしりもちをついて、GAME OVERになってしまいました。

僕と藤内君は、思わず大爆笑してしまったのです。

東京都／石塚光則

●日頃思っていることを言ってしまおうと思います。

①デモンストレーション中に、BONUS(自分が一機増える)のスコアを表示してもらいたい。FOR EVERYを全てのゲームにプログラムしてもらうこともそうです。

そして、その次にゲームの難易度を表示してもらうことです。そうすれば、低い方でプレイしたときよりスコアが伸びる？ので……。

②類似ゲーム（コピー機）を撤廃すること。

③ゲームセンターの店員に一言。

あるゲームセンターでは、いつもスプレーを持ってテーブルを拭いています(当り前か……)。しかし、その態度が気に入らないのです。客が終わるたびに、そのテーブルを拭くので、なんかその客に「ゲームを早く終わらせろ！」と言っているとしか思えません。

ゲームセンター側でも店員を選ぶときは、明るくて性格の良い人にしてほしい。

④ゲームメーカーさんへ

僕たちはゲームのポスターがほしい。みんなそう思っているんです。

ゲームセンターでポスターを盗んでいる人も見ました。だから各メーカーさん、ぜひゲームのポスターを売るようにしてください！

千葉県／谷口顕房

●AMライフのみなさんこんにちは。最近、問題になっているハイパーオリンピックの道具のことについて書きます。

先日、AMライフの16号を読んでいて、大変頭にきました。73ページを見てもらえばわかりますが、N氏のハガキに「定規を使うと速い」と書いてあります。

ゲームに道具を使うことは、許せないことだと思います。もっと許せないのは、あたかもそれが正しいかのように、堂々と誌面に載っていることです。

では、道具の使用はなぜ許せないのでしょうか？　考えてみてください　ある人が手を使って、いっしょうけんめいプレイしてハイスコアを出したとします。それをたいして努力もせずに、道具を使った人がそれ以上のスコアを出したとしたら、抜かれた人があまりにもみじめではないでしょうか。

埼玉県／小島康一

それに、ゲームを知らない人が、道具を使っている人を見て、果して〝健全な遊び〟と思うでしょうか？　もし道具を使っている人が、ゲームファンのイメージを悪くしているのなら、僕は絶対に許せない！

AMライフさんもそうです。コピーゲームがどーのこーのと言っている場合ではないと思います。まず、このようなことをなくさなければいけないと思うのです。

そのようなことを載せるのはいけないと思います。それによって「ああ、定規を使えばいいんだな」と思う人が必ず出ると思うのです。

以上のことで反論がある人がいると思いますが、いいでしょう！　僕がトコトン相手になりましょう。ではこのへんで。

埼玉県／AMF会長鈴木逑生

★鈴木くんは、どーやら誤解しているよーです。本誌の姿勢はNo.16・78Pのコナミの規定に賛同していると共に、No.15・29Pのハイパーの紹介欄でも、器具の使用不可について、はっきりとした方針を打ち出しているのです。

山形県　土門浩二

AmuseMent FORUM

遊戯施設での事故の責任は？

なんでも法律相談

●答える人
弁護士高橋センセイ

質問

バッティング・センターでの事故について

私は、男の子供三人（大学一年生・高校一年生・小学校六年生）の父親ですが、昨年子供三人でバッティング・センターに行って遊んで来たことを聞きました。スピードもかなり高速度が出るようですが、万一事故を惹き起した場合、どのような問題が生じるのか御教え下さい。

解答

一、利用客とバッティング・センターとの法律関係

まず、利用客はバッティング・センターに料金を支払い、バッティング・センターは施設を提供するという施設利用契約が成立している理由で、その契約からバッティング・センターには施設の提供者として、利用客が安全に施設を利用することが出来るように管理しなければならない義務を有していると思われます。

この安全管理の義務に違反し、それが原因となって事故が惹き起された場合には、バッティング・センターはその事故について責任を負担しなければなりません。

最近のバッティング・センターはその安全面よりみて、すばらしく改良されており事故例も減少しているようですが、皆無とは言えないようです。後で具体例を挙げて、バッティング、センターの責任の有無を考えてみたいと思います。

ところで、最近のバッティング・センターは、利用客年齢の幅が広くて特に日曜・祭日等は小・中・高の少年が多いということ、そして、場所によってスイッチで球の種類（カーブ・ストレート・シュート等）が打者により選択できること、スピードは約七〇㎞から一三〇㎞であることなどの知識を持って下さい。

二、利用客側の注意義務について

具体例を考えるにあたって、利用客側の注意義務も考えておかなければなりません。球が飛んでくることを知りながら、身体をベース上に出して被球して負傷しても誰もバッティング・センターに責任を追求しないでしょうし、それ以外にもバッティング・センター内で要求されるべき注意義務を怠った結果、負傷した利用客に対してもバッティング・センターの責任を否定することもあり得ることは、誰しも納得されると思われます。つまり、利用客にも一定の注意義務があり、それを怠った場合バッティング・センターの責任が否定されることとなることもあると言うことです。

三、具体例

(一)カーブのボールがまがりきれないで、顔面にあたって負傷をした場合

カーブのボールがまがりきれなかったことが、機械の故障が原因であり、普通人の能力から見て、避けることが困難であったと考えられる状況であれば、バッティング・センターの安全管理義務違反として治療費等の損害を賠償する責任があると言えます。この場合スポーツ競技という面もあり、その性質上ある程度の危険性は予測し、危険を回避する注意義務を利用客は要求されているともおもわれますが、その注意義務を尽くしている以上、その責任はバッティング・センターにあります。この注意義務の内容、程度は利用客の年齢によって異なります。従って、利用客が中学生であるか、高校生であるかにより責任の有無が分かれることもあり得ます。

(二)利用客の打ったボールが、他の利用客にあたり負傷した場合はどうか。

バッティング・センターの安全管理義務の内容として、原則として損害賠償の責任を負うこととなると思う。また、利用客も負傷した利用客に対し損害賠償の責任を負うことになります。

読者プレゼント（第17号）当選者発表

●ブラックオニキス／BPS
山形県・大山研二、新潟県・半田洋丈、福岡県・山崎聡

●ゲームウォッチQ／タカラ
①GTカークォーツ
愛知県・後藤治英、山口県・大木健二、東京都・西岡昇
②コンポクォーツ
東京都・鶴永秀伸、埼玉県・中山秀雄、千葉県・虎井勝正
③ウォッチロボ
京都府・三浦史朗、和歌山県・宇佐美健、愛知県・小林俊男
④F-15イーグル
福岡県・古賀秀臣、東京都・宮野孝雄、山梨県・木本隆

●ギャプラスのポスター／ナムコ
埼玉県・佐藤武雄、東京都・金子雄太、岐阜県・松嶋博英、山形県・古山啓一郎、新潟県・菅井剛 他5名

●10ヤードファイト豆本／アイレム
青森県・本多英二、青森県・佐藤正泰、新潟県・馬場正仁、東京都・松本好典、東京都・永山淳 他5名

●ミニラジオ／王様のアイディア
埼玉県・坂本昇、北海道・前田晴彦、栃木県・松山謙、滋賀県・鳥丸一男、兵庫県・伊藤政高

●おしゃべりカード／王様のアイディア
秋田県・金城杜夫、富山県・川口努、高知県・椎名守、愛媛県・野本秀樹、佐賀県・富田敦男 他5名

●フォルクスワーゲン・トイレットペーパーカバー／王様のアイディア
山形県・丸山雅明、福島県・名取達也、神奈川県・緒形博、東京都・前田由美子、鹿児島県・橋元孝弘 他5名

●ジェラシーのサイン色紙
北海道・那賀洋二、長野県・増田宏、大阪府・山口信実、大阪府・原浩司、福岡県・吉崎裕行 他5名

編集後記

from Editors

●マイクロコンピュータショウ、ビジネスショウ、おもちゃショーとショウ続きの1週間でクタクタ。取材は別のスタッフに任せて、ただの物見遊山ででかけたのだけれど、人の多いことにびっくり。特にマイコンショウは昨今のパソコンブームを反映してか、その人気はものすごいのひとこと。他の2つのショウも同様だが、それなりに収穫も充分だった。う〜ん、わがニッポンの技術力というのはすっばらしい。これらの展示を見ている限りでは、ニッポンの将来は明るいよーだね。　タケムラ

●今月もなんとか原稿書きは終了。今月は取材が多くてグッタリ。そのせいかどうか原稿をあげるのも遅くなってしまった（川上さんスイマセン）。しかし、ここでホッとするひまもなく、次号分の取材が手ぐすねをひいて待っている。誰かタスケテー！　マサヒロ

●AMライフもいよいよ次号で20才になります。人間で言えば成人になると言うのに、編集部内ではピッピピッとかピューンピューンとかトコトコトコとか、例のゲーム独特の音が鳴りひびき、遊んでいるのか仕事をしているのか私には解りません。みなさんどう思いますか？　月光仮面

●6月11日PM9：06ついに宿敵ミスターサンドマンをマットに沈めてチャンピオンになったのだ！　思いおこせば1月18日に任天堂のプライベートショーで対戦して以来145日、長い道程だった。次の目標は何にするべきか!!みなさん、僕におせーてえ。　カズオ

●初めまして!!　今回からメンバーに、加わりました。宜しくお願いします（緊張の音がきこえそうに上がってますカチカチ）。　ミチコ

●ある日曜日、夜中にTVをつけたら、男子テニス決勝、マッケンローVSレンドルの試合をやっとりました。寝ボケ眼で見ている私の頭にビーンときたのです。そう、任天堂のVSテニス。ああ、これだ！　と思いました。レンドルがネットに出てくると、ラインぎりぎりのロブを返して決めるマッケンロー。スゴイ！　TV画面に映るテニスコートとVSテニスの画面がダブリ、いつしか私の手は、ボタンを押す構えになっていたのです。　ユーコ

●今回は高橋美枝ちゃんをパチリ。いや〜かっわゆくってボクちゃんの妹にしてしまいたくなっちゃった。16才になったばっかりなのに、とっても大人っぽい雰囲気を持っててボクちゃん好み。もう、ずえったーいにファンになっちゃった。あの後、日曜日には必ずレッツゴーヤング見たりなんかしてるんだよっ。　ヒロキ

●へんしゅうぶからおわび。No.17、18のこの欄で月光仮面とあったのは、ほんとうは月光化面なのです。決して誤字ではありません。なのに、誤字だと思い化を仮に直してしまったのでした。

今月もプレゼントがどっちゃんこ!!

■もろこし村シリーズ／ようこそかくれもろこし村へ（800円）6名■もろこし村シリーズ／ハニーバンタムショー（800円）6名■もろこし村シリーズ／もろこしおじさんスペシャル（1000円）6名——以上トミー提供

■ファンキーピエロ（2600円）5名■メロディ8（2300円）5名■ワーゲンつめ切り（980円）10名——以上アルプス商事提供

■プレイ&スコア／小人と魔女（4500円）5名■プレイ&スコア／宇宙ロボX-25（4500円）5名——以上マスダヤ提供

■ステレオサウンド3Dゲーム／ドッグファイト（5980円）3名■ステレオサウンド3Dゲーム シャーマンアタック（5980円）3名——以上トミー提供

■チョロQクオーツ（2980円）5名——タカラ提供

■チューブパニックTシャツ／5名——ニチブツ提供

■ワイリータワー・ポップ&チラシ／5名——アイレム提供

■高橋美枝ちゃん色紙／10名

■スーパーミニルーペ（500円）10名■ウインドサーフィンボトル（中）（800円）10名■キャタピラペン（320円）10名——以上王様のアイディア提供

★応募の詳細は91ページ参照!!

AM LIFE NO.19 通巻第18号

定価　550円
発行　昭和59年8月1日
編集人／発行人　竹村　潤
発行所　株式会社　アミューズメントライフ
〒162 東京都新宿区下宮比町15-924 ☎03-267-3235㈹

発売所　株式会社 東京経済
〒162 東京都新宿区下宮比町15 ☎03-267-7651㈹
製版所　株式会社 技研プリント
アートディレクション／川上晴代

アミューズメントライフ 昭和59年8月1日発行（通巻18号）
編集人 発行人 竹村 潤 発行 アミューズメントライフ 〒160 東京都新宿区下宮比町15 電話03(267)3235(代表)

8018—5276 定価550円